GAMER Culture · Entertainment · Game

# 游戏·人




本辑赠品






末弥纯[纯美绘卷]

《真名法典》主题立方台历

[卷首特稿]
## 电玩九章

[ACG议会]
## 迷宫组曲

[卷首特稿]
## 业界的里侧Vol.2
失落的泰坦王朝

[映画馆]
## 天生鬼才
——蒂姆·伯顿

[ACG SHOW]
## 站在荒木的掌心上起舞
——《JOJO奇妙冒险》志

[特别企划]
## 幕后英雄
——游戏制作职业探秘

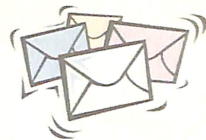
[游人小说]
## 英雄
## 他二叔的故事

[斑斓之书]
## 勇者的轨迹
——《勇者斗恶龙》系列回顾

[同人剧院]
## 噬蛇者
## 无名英雄的颂歌

[传世之书]
## 次世代战争十年梦回


期待春天
期待游戏人



卷首

# 上帝亲启

亲爱的上帝：我读了您的书，我很喜欢它，您有没有写过别的书？我也想哪天写一本同样的书。您从哪儿弄来的这些题材和想法？

——最好的祝愿，马克

亲爱的上帝：如果您真的那么聪明的话，咱们来看看您懂不懂我写的是什么——这是我自己编的密码，谁也不知道：VDDLRBTCLJKSNTPSDKLHSHATFO。如果您读懂的话，请让明天下雨，那样我就知道了。

——您永远的朋友，大卫

亲爱的上帝：我们应当叫您先生吗？我们对我们的校长都叫先生。您有胡子吗？我们的校长没有。

——爱您的，莎娜

亲爱的上帝：如果是您规定的小孩都得倒垃圾的话，请您把它改一改好吗？

——真诚的，莫里斯

亲爱的上帝：我还以为天不下雨的时候我的紫丁香花就不长。但它长出来了，您干得不错。

——爱您的，贝迪

亲爱的上帝：我很抱歉去教会礼拜日学校时迟到了。我找不着我的内裤。

——沮丧的，罗曼

亲爱的上帝：很多人骂人的时候都提到您的名字，我可不。

——海伦

亲爱的上帝：您能不能使我姐姐变得漂亮一些，好让她嫁人。

——谢谢，菲利普

亲爱的上帝：您喜欢人还是动物？我喜欢动物。动物中有没有您这样的上帝？

——好奇的，戈文

亲爱的上帝：我爸爸说无论如何他也不愿放弃他的工作。他是个电气工程师。能不能请您让他不要那样整天忙个不停？您也不要太辛苦了。

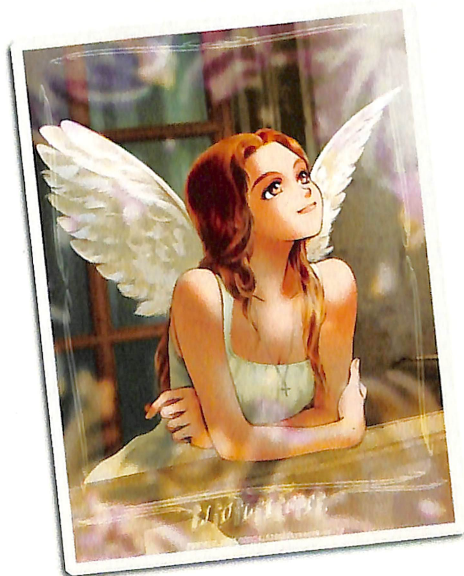
——爱您的，马利亚

**（美国某小学教师／整理　佚名／译）**

这本书的读者永远也不会再问出上面的问题，我们承认，我们已经长大了。我们知道上帝并没有真的写过书，也不会祈求他让自己的姐姐变得更漂亮。当我们失去童真，我们有没有从这个社会上得到等值的回报呢？当我们偷闲娱乐，我们有没有从这段时光中得到真正的欢乐呢？

泰坦

2004年12月29日





# Shining Tears

## Soichiro Hoshi

## 《游戏·人》第十辑CD 曲目

### DISC A

| | |
|---|---|
| B'z | LOVE PHANTOM |
| つじあやの | 櫻の木の下で |
| 谏山实生 | 手纸 (Singel Vesion) |
| 滨崎步 | Moments(acoustic Piano Version) |
| 保志总一朗 | Shining Tears |
| 一青窈 | 大家 |
| 仓木麻衣 | Tonight, I Feel Close To You |
| Every Little Thing | Good Night |
| 大黑摩季 | ら・ら・ら |
| 幸田来未 | Crazy 4 you |
| MISIA | 名前のない空を见上げて |
| 平井坚 | 瞳をとじて |
| Day After Tomrrow | More than a million miles |

### DISC B

| | |
|---|---|
| JAM Project | SKILL |
| 安倍麻美 | 22岁の私 |
| 爱内里菜 | pink baby' s breath |
| BOA | メリクリ |
| Gackt | Last song |
| DREAMS COME TRUE | やさしいキスをして |
| GARNET CROW | Call my name |
| DEEN | 君がいない夏 |
| zard | Oh My Love |
| 宇多田ヒカル | Fly me to the moon |
| 上户彩 | 爱のために |
| 王菲 | Separate Ways |
| 鬼束千寻 | 月光 |


封面绘制：口袋巧克力

《游戏·人》第十辑

GAMER Culture · Entertainment · Game

# 游戏·人

# 目录 CONTENTS

**卷首特稿**



**投稿须知**

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权……对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。


《游戏·人》联系方式更新（原地址及 Email 将延用一段时间）

地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020 Email：gamers@263.net

# 业界的里侧VOL.2

文 Darkbaby

# 失落的泰坦王朝（上篇）

## 前言

曾经一再的询问自我：是否真的完全了解任天堂这个游戏老铺的真实本质？或许从来就没有人能够了解，世间已经有太多的真相被埋没在谎言和臆测之中。作为一个十多年游龄的老玩家，亲眼目睹了任天堂从如日中天慢慢走向落落寡合，或许终有一天，会像辉煌一时的泰坦王朝那样成为遥远的传说。因何而兴？因何而衰？无意指点功过是非，仅仅为了重头审视那一段巨人的足迹……

## 序章

1997年10月4日午后，日本石川县小松市的国道上发生了汽车追尾事故并造成严重的交通堵塞。一个年过半百的男子走下搭乘的日产车想检查一下车体被碰擦后的损伤情况，就在这个时候斜刺里蹿出的一辆马自达越野车将他撞得飞出了数丈以外，那个人躺在血泊中，白色的风衣逐渐丧失了本来的颜色……

次日凌晨一颗充满了创造欲望的心脏永远停止了跳动，警察在整理他的遗物时发现了一叠被血污浸透的讲稿，讲稿名为“中小企业发展的出路——在不断创造中谋求生存”，死者横井军平原定于10月5日在京都立命馆大学举行的专场演讲由于意外永远也无法实现。当天日本各大媒体竞相报道了这起似乎很平常的交通事故，而在TV游戏领域内更是造成了极大波澜，由于事故肇事者的户籍为京都人士，有人怀疑系横井军平原先就职的任天堂株式会社蓄意指使他人制造的故意谋杀案，其家属也向警视厅也申请了案情调查，后来经过调查裁定仅为意外交通事故。虽然如此，横井军平在其身后与昔日为之辛勤供职数十年的任天堂落得如此形同寇仇的结局，不禁令一些知情者为之扼腕感叹。

## 第一章 创神

任天堂前身是京都东山区的一家名为“任天堂骨牌”的花札和扑克牌工场，关于“任天堂”社名的来源，社长山内溥本人曾经在1989年的一次电视采访中坦率表示自己并不了解其真正含义，或许所谓“命运任天”的诠释仅仅是出自一些御用文人捉刀的手笔，然而和该社素来的行事处世方针完全吻合，时至今日也没有什么人会费心思去考证其真实含义。

1949年（昭和24年），山内溥从祖父山内积良手中接管任天堂骨牌的时候，这家小工场已经濒临倒闭，他大胆采取了改革措施，强令家族成员和一些工龄20年以上的员工退休，引进全新的技术改进产品制造工艺，结果取得了立竿见影的效果，仅仅六年就击败了“A扑克”成为了业界的龙头老大。山内溥具有同行的经营者无法比拟的商业头脑，他认为建立完善的营销体系比商品本身品质更加重要，首先把原先名为“丸福”的配销中心改组为“任天堂骨牌有限会社”，又联络一些玩具业问屋（批发商）组建了一套覆盖整个日本的销售网络，这个名为“钻石会”的组织就是初心会的前身，以后为任天堂顺利进军游戏产业起到了极大推进作用，至今依然是该社在日本本土根基巩固的重要基石。1962年任天堂以扑克牌制造商的身分在大阪证券市场二板上市，其优秀的财务报表使股价一路飙升到900日元左右，野心勃勃的山内溥并不满足仅限于领导区区的扑克牌制造行业，他一心希望把任天堂的事业进一步拓展，此后曾经接连尝试开拓出租汽车公司、爱情旅馆和速食面的新事业均遭遇挫折，不得不又把精力重新放在主业上。

1965年，任天堂开始高薪招聘理工科毕业的大学生，地方中小企业规模的“骨牌任天堂”对理工系毕业生并没有什么吸引力，经过今西弘史等人事部职员不懈的努力专业人员才逐渐增加，任天堂开始着手初级电子玩具产品的研发。横井军平是早期任天堂理工技术人员中的代表人物，他毕业于同志社大学电气工学部，生性沉默寡言并遵守传统，自幼以来的惟一嗜好就是用破铜烂铁搞些稀奇古怪的发明。横井曾辗转在夏普数家大大小小的企业就职，进入任天堂后担当扑克牌流水线设备的维护保养工作，衣着朴素整洁的他总是最早上班最晚下班，几乎把工厂当作了自己的家，任天堂当时看似拘谨实则提倡自由创造的社风非常符合横井的性格。横井军平的一个不成熟的发明引起了山内溥的注意，工休的时候横井把工具箱里的零件组合成机械手状的玩具自娱自乐，那是个用机械控制弹簧伸缩的简易装置，失灵的几率远大于成功的时候。偶然目睹了这一切的山内社长把他叫到办公室：“任天堂是游戏会社，希望你能把自己的发明变成伟大的游戏商品！”第二天横井拿着那个被自己命名为“超级怪手”的弹簧装置去向社长展示，山内溥刻板的脸上不经意地掠过一丝笑意，命令横井军平和今西弘史两人组建一个新的产品开发部并确定“超级怪手”将成为当年的圣诞主打商品。通过电视广告的宣传，消费者对这个仅售价800日元的小玩意儿发生了浓厚兴趣，在1966年的圣诞节前后总共销售了140万个，成为了任天堂在整个60年代后半期中最耀眼的亮点。此后横井又接连发明了“超级棒球”、“超级潜望镜”等商品，使得任天堂在电子娱乐产品行业渐露峥嵘。横井军平成为了当时惟一的技术开发部员责人，在他大力游说下，当年夏普的同事上村雅之也加盟任天堂，以后出身名门望族的竹田玄洋也自荐上门，到了1970年前后，任天堂已经初步形成了以横井、上村、竹田这硬件三杰为代表的技术开发核心。



▲ GameBoy 之父横井军平

1975年春，原先参与三菱电机株式会社共同开发彩色电视游戏机计划的某厂商在重要阶段突然宣布破产倒闭，三菱方主动找到了任天堂希望能接手这个项目。山内溥对“彩色”这个关键词非常感兴趣，当即作出积极响应。合作开始后山内溥对市场上同类产品进行了周密调查，发现所有的产品定位都在2～3万日元之间，他提出了自己的见解：“合理的价格是后发制人的必要手段！”他指示主持开发的工程师上村雅之必须把成本控制在1万日元以内，三菱方面对山内的见解并不认同，上村雅之费劲了心机在两方间斡旋交涉，终于通过紧密协作把成本控制在山内溥期望的范围内。1977年，任天堂和三菱电机合作开发的软件内藏型彩色电视游戏机“COLOUR TV GAME 6”和“COLOUR TV GAME 15”先后上市。当时市面上相似类型的产品多达40余种，如何突围而出令营销人员费尽了心力，山内溥运用其常人难以逆料的独特思维圆满解决了问题。CTG6和CTG15根本就是完全相同的产品，在主机里内藏了15款迷你游戏，惟一区别的是山内指示技术人员故意减少了CTG6的9个游戏选择键。9800日元价格先行发售的CTG6（每件净亏损200日元）以低价优质很快就获得了市场好评，完全达到了山内用以吸引市场注意力的初衷，随即CTG15以15000日元价格接踵

上市，两款产品合计销售了100万台以上（比率为4:6），任天堂因此获得了相当可观的利润。虽然与三菱电机的合作仅仅是任天堂发展途中的一段小插曲，但却是该会社踏足TV游戏领域至关重要的接合点。这一年夏天，有位其貌不扬的京都乡下青年前来拜访世伯山内溥，当时谁也不会料到这个名叫宫本茂的人以后竟然能够左右任天堂乃至整个TV游戏产业，经过几次接触，山内对该青年的性格非常欣赏，将他安排在社内担任美工。对于当时用简单的点阵构成图像的游戏行业，所谓的美工根本就是形同虚设的闲差，一个当年任天堂的元老把宫本茂形容成河童式的滑稽人物，性格豪放大度的宫本长期在社内被当作呼来喝去的打杂闲差，对同事的调侃役使并不以为意，很快就建立了良好的人际关系。宫本茂并非庸碌懵懂之辈，在数年间的打杂生涯中，他逐渐从一窍不通的门外汉成长为出色的制作人，即便在群星璀璨的黎明时期，类似宫本茂那样集编程、美工、作曲等于一身的人物也并不多见。

70年代初期，大东商事有限会社（TAITO）凭借街机游戏《太空侵略者》取得的商业成功绝对是促使日本游戏产业迅速崛起的起爆剂，

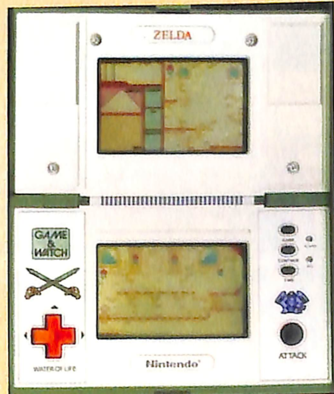


▲如今已经3D化的《太空侵略者》。

凭借一个开发费数万日元的程序竟然能够创造年间百亿日元的销售额，这个消息简直堪称天方夜谭式的神话，许多冒险者因此纷纷加入这个新兴的产业。嗅觉敏锐的山内溥当然也不甘落后。和早期的诸如世嘉等老牌厂商一样，任天堂在最初阶段并没有技术实力制作原创游戏，其第一款作品《太空游侠》不但在游戏方式上与《太空侵略者》非常近似，连标题也有抢搭顺风车的嫌疑，此后又陆续推出了《地狱火》、《刑警番组》等作品，其中《雷达站》在欧美反响颇佳。任天堂在80年代初推出的背向式对战机台也是该社在电子游戏领域申请的第一个特许专利，据说最初的构想也是由山内溥本人所提案，山内认为如果两个玩家在相互看不见的情况下进行游戏一定会非常有趣，于是技术人员采用了将街机机台背靠背连接的方式。1973年，山内溥对任天堂的开发体制进行了大刀阔斧的改革，将所有成员整体划分为三个开发部，由横井军平等三杰分别负责，这种体制具有相当积极的促进竞争效果，三大部门无不为尽可能争取预算而全力以赴。当然，这种开发体制后来所造成的派阀林立状况，却是山内溥所始料未及的。在当今的游戏产业，各大厂商都把硬件和软件的开发部门严格划分开来各司其职，而当时的部门的职能构成却比较混乱，世嘉的某元老曾经在访谈中声称他刚入社时曾有上午焊电路板而下午编写程序的经历，任天堂当时的情况也大致如此。

参入街机业并没有给任天堂带来多少利益，以该社当时的财力和技术力根本无法跟TAITO或NAMCO等先行者抗衡，真正使之风生水起的还是横井军平开发的便携式掌上游戏机GAME&WATCH。横井军平在某次搭乘新干线前往东京公干途中偶然看见邻座一位男青年正用电子计算器玩内藏的简单图形游戏，他想如果能开发出电子计算器大小的超低价游戏机一定会在市场大受欢迎。横井军平提案的构想立即遭到了顶头上司今西弘史等人的否决，但他并没有就此放弃，通过造访过去就职的夏普公司获悉该社已经将一种低成本民用液晶实现了量产化，断定在价格面有了成功的保障，为此越级向社长山内溥进行了汇报，山内因此立即召开了可行性研讨会议。会议上几乎所有人都持坚决否定态度，因为当时任天堂刚刚还清积欠各大银行的多年债务，许多高层对数年前摇摇欲坠的危局依然心有余悸，他们认为贸然投入重金开辟新生产线是非常冒险的举动。山内溥一言不发地聆听着属下们激烈地辩论，良久才用锐利的目光止住了喧哗，他询问横井：“你估计能卖出多少?”横井嗫嚅着说出了一个他自己也认为没有十分把握的数字：“200万台！”于是山内溥力排众议许可了这个微型携带游戏机的开发计划，他对该产品的指示意见是：“要有三种以上的游戏供消费者自由选择，而游戏必须是不看说明书也能轻松娱乐的那种。”横井军平于1996年8月离开任天堂后不久曾经在接受记者采访时感慨万千地回顾这段往事：“当时在任天堂社内，我处于完全孤立无援的境地，最终全力支持的惟有社长本人……”横井军平是一个为了实现自身的理想毫不顾及其他的热血汉，直言抗辩和越级上报的举动时有表现，这样的性格在尊卑上下等级森严的日本社会中完全格格不入，为他以后的悲剧命运种下了祸根。

1980年，任天堂与夏普共同开发的世界最早最袖珍的掌上液晶电子游戏机问世，该主机采用单色液晶显示简单的图像，而复杂的背景画面则以粘贴塑料薄膜来代替，横井军平把它命名为“GAME&WATCH”，意即可以玩游戏同时也可以当手表，这个单价5800日元的小玩意儿立即吸引了大批的青年消费者，仅半年时间就轻松突破了横井原定的销售目标，山内溥分析了形势后指示将该产品系列化并追加研发投入，三年里GAME&WATCH在全球范围内总共销售了3200万个，任天堂不但从此彻底摆脱了债务纠缠还积蓄了40亿日元的流动现金，这些收益就成了任天堂不久后在游戏领域大展拳脚的有力资本。任天堂的成功同样也遭遇到了其他厂商的红眼，BANDAI等日本以及中国台湾地区的厂商相继推出类似的摹仿产品，造成了GAME&WATCH在热销三年后迅速降温。所有的克隆产品中最具有威胁性的应该算是世嘉公司推出的“GAME AND GO”，该主机对应游戏的耐玩度有着和任天堂产品同等的品质，在市场上对GAME&WATCH造成了极大冲击。世嘉还为GAME AND GO研发了一种特制的可充电电池，因此在欧美地区更受到消费者青睐。不过，后来发现该电池在充电时会对外释放有毒致癌物质，美国卫生局遂严令禁止其销售。NOA（美国任天堂）于1982年在全美播放了一套名为“SEGA gives you cancer”（世嘉给你带来癌症）的广告，导致GAME AND GO完全退出了市场，世嘉因此陷入了严重财务危机，社长中山隼雄不得不把控股权拱手让给财大气粗的CSK集团总裁大川功，而两家游戏业界的老铺从此结下了缠绵十数年的宿怨。GAME&WATCH早期的所有游戏都由横井军平指挥下的第一开发部成员独力开发，这些游戏的构图和操作都非常简单，比如著名的《救火队》只有传和接两个简单动作，通过控制图形移动的节奏和位置来达到中毒性的游戏热中度，这种设计思想以后影响了宫本茂为代表的任天堂游戏风格繁衍发展。我们不能不提及横井军平的伟大成就，当时主流的电子游戏机大都采用了元祖电脑式样的摇杆控制键，横井则设计了十字方向键，这个设计在当时属于划时代的杰作，使得家用游戏的操作性有了本质的飞跃。





▲GAME&WATCH的设计也堪称是一种经典。

任天堂在商业上的巨大成就有一半绝对应该归功于荒川实，出身于武士名门的荒川实毕业于美国著名的麻省理工学院，此后进入丸红商社负责海外业务，在一次归国休假参加舞会时偶然结识了山内溥的长女洋子，两家遂结为秦晋之好，婚后不久荒川即受命前往北美重整丸红的房地产事业，洋子也随同一

起到了加拿大。山内溥一直希望任天堂能够在全世界最大的消费市场北美地区拓展事业，经过考察后确认荒川实确实是一个能够独挡一面的难得干才，他亲自赶到北美游说荒川实负责任天堂的北美业务，对游戏一窍不通的荒川经过深思熟虑后毅然决定放弃知名大企业地区主管的高位，尝试赤手空拳打开一片新天地。山内溥对荒川实也赋予了极大的权限，可以随时自由支配最大1000万美元额度的资金，这对于当时的任天堂几乎可以算是天文数字。1980年，荒川实首先在美国最繁华的都市纽约建立办事处，通过奔走交际逐渐结识了大律师霍华德·林肯和营销天才皮特·曼恩等人，NOA（Nintendo Of America）由零开始，很快就踏上了正轨。当时任天堂在北美的业务主要就是贩卖街机基板，街机基板通过海路运输需要辗转数月，时令产品也经常会沦为无人问津的过时货。荒川实发现原先主流的街机游戏《雷达站》已经逐渐滞销，便紧急要求日本本社立即开发替代新产品。山内溥将开发新街机游戏的任务交给了第一开发部，由于当时新产品GAME&WATCH销售正如火如荼，根本抽不出人手主持开发全新的街机游戏，横井军平便向山内推荐了宫本茂。27岁的宫本茂第一次独力负责游戏的设计工作，他以横井军平制作的GAME&WATCH游戏《大力水手》作为参照物，原先构想是大力水手博派不断闪避对手投掷的伤害物品达到阶梯最上层拯救出情人，在横井点拨下又增加了跳跃移动的设计。在开发进入尾声阶段突然传来了《大力水手》版权谈判失败的不利消息，宫本茂立即把主角改成了一个穿工装裤长着大圆鼻子的形象，由于技术限制无法表现嘴巴和头发，后来又加上了一撇滑稽的大胡子和红帽子。宫本茂当时为这个人物取名“Mr. Videogame”，由于敌方首脑被改为大猩猩，所以该游戏最终定名为《大金刚》（《Donkey Kong》）（《Donkey Kong》英语直译为《驴子刚》，其含义类似中文的犟驴子）。已经被大多数人遗忘的事实是，《大金刚》是一款外包游戏，负责旧型号基板改造和主程序设计的是池上通信电机




▲N64版本的《大金刚赛车》

会社，宫本茂则具体担任着协调和指导工作，以后两社还曾经为《大金刚》的利益分配发生过诉讼纠纷。

首批2000块基板运到任天堂美国新的总部所在地西雅图时，包括社长荒川实在内的所有员工都聚集在租赁的仓库里彻夜忙碌着搬运、安装，矮胖的西班牙裔房东马里奥突然现身拉住荒川催讨房租，嘶哑刺耳的破嗓门在宽敞的仓库里回荡……恶作剧的任天堂员工决定把《大金刚》的主角改名为“马里奥”。

《大金刚》近乎童话的故事情节使得该游戏在当时充斥市场的血腥杀戮游戏中独放异彩，2000台街机很快就销售一空。为了避免辗转运输错失商机，荒川实大胆向本社发出了5000台的巨额定单。当时日本本土《大金刚》已逐渐开始滞销，山内溥对如此大规模的海外订货非常吃惊，但是他最终还是相信了女婿的判断力。5000台《大金刚》再次到货后果然又立即被抢购一空，最终这个街机游戏在北美销售了6万多台。仅仅两年，NOA就取得了1亿2千万美元的销售成绩（约400亿日元），为任天堂的整体战略打下了扎实的基础。

## 第二章 黄金时代

美国ATARI公司在1977年推出了ATARI CVS游戏主机，进入80年代后迅速在欧美范围产生了轰动效应，至1982年大崩溃前夜累计销售了1500万台。这台主机采用插替式卡带设计思路，可通过更换卡带使娱乐产生延续性，在设计理念上比任天堂原有的一体式游戏机有了本质的飞跃。山内溥起初对ATARI CVS粗劣的声像表现力评价颇低，但是该主机取得的巨大商业成功使他很快改变了看法。1982年时的日本TV游戏市场共有多达16种以上同类型产品处于战国争雄的混乱格局，总市场规模也没有超过300万台，山内溥决定全力进军这个潜力巨大的市场，他对上村雅之下达了指令：“开发出一款其他厂商至少一年内无法模仿的纯粹家用游戏主机！”这个“模仿”蕴涵了两个层面的意思：其一为技术，其二便是价格。

设计一台超越前人的高性能主机虽然困难，但在上村雅之等人连续奋战努力和三菱电机的技术大力提携下很快就迎刃而解，但山内溥预先构想的10000日元价格底线却是一个无法完成的任务，仅仅一个协助图形处理的PPU单价就高达2800日元。经过四处奔走后，山内溥亲自出面与提供PPU的RICOH（理光）谈判，他当场向RICOH保证在两年内售出300万台游戏主机，终于把PPU单价压低到2000日元以下。新主机被冠以Family Computer（FC）这个富于时代气息的响亮名字，但是在1983年5月召开的初心会组织新商品说明会上，广大问屋代表都对主机14800日元这个几乎无利可图的定价表示了严重质疑，山内溥自信地向他们表示软件销售将会带来更大的利益。

1983年7月15日FC正式上市，全社上下对这个全新的产品充满了期待，800名员工几乎全部投入了发售前的紧张准备工作，山内溥还特地把重臣今西弘史调任专职负责FC的宣传推广工作。股市的热情同样令人欢欣鼓舞，自3月间新厂房落成后任天堂的股价直线上升达到了6300日元每股的历史最高点（三个月暴涨40倍）。产品上市后就以其他对手无法匹敌的优异性能和低廉价格获得了市场的追捧，当然宫本茂率领的软件开发团队也起到了至关重要的作用，同时发卖有《大金刚》、《大金刚JR》、《大力水手》等三款软件，一个月后《马里奥兄弟》、《五目棋》、《麻雀》等继续跟进，第一年任天堂就为消费者准备了9款完成度极高的对应软件，种类更覆盖了全年龄层。首批47万台主机仅两个月就销售一空，市场的需求日益高涨，甚至很多人在没有办法弄到主机的情况下买了《马里奥兄弟》聊以慰藉。鉴于这样的市场状况，任天堂和初心会的问屋们都对即将到来的一年一度圣诞节年末商战寄予厚望，山内溥自信满满地对僚属下达了年内主机销售突破百万的指示。然而，任天堂的对外接待窗口突然陆续接到了数百个关于FC主机故障的投诉电话，今西弘史立即将这个讯息转达给了山内溥，山内赶紧召见负责技术的横井军平、上村雅之两人，横井等连夜检查主机后发现是一个极为细微的BUG造成了游戏中出现处理大量数据的场面时因通路堵塞经常会发生当机现象，只要改变一下线路就能解决问题。在紧急对策会议上，绝大多数高层认为年末商战在即，如果紧急收回已经出货的数十万台损失必然会造成无法估量的财务损失，只能采取无偿更换的方法进行对策。山内溥反复思量以后，认为企业的品牌信誉才是最重要的，他立即下令：“把所有的东西都弄回工厂，越快越好！”FC与1983年圣诞节的销售旺季失之交臂，直接损失超过15亿日元，然而任天堂却成功避免了一次信誉损害的危机，在日本消费者心目中逐渐建立起良好形象。同样在1983年圣诞节的美国，风云一时的ATARI CVS创造的十亿美圆规模的巨大市场突然崩溃，原因是

ATARI放纵游戏厂商竞相制作极端劣质的游戏产品，最终引发了消费者的排斥心理（著名的ARTRI SHOCK）。山内溥对此感叹道："性能再优异的硬件设备如果没有有趣的游戏软件协同那无疑形同废铁……对于游戏这个商品来说，由于不是生活必需品，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃，所以我们应该随时存在着危机感。"

任天堂原本打算独力开拓TV游戏主机市场，然而当FC的消费用户迅速突破300万以后，山内溥清醒认识到仅凭一己之力根本无法支撑起整个市场，于是在1984年接纳了著名的街机巨头NAMCO和电脑游戏大腕HUDSON，从此逐渐开放门户与大批第三方软件商分享利益。有鉴于ATARI失败的惨痛教训，任天堂又制订了苛刻的条例，限制厂商每年推出游戏的数量，对质量进行严格的评估，现在看来这种管理

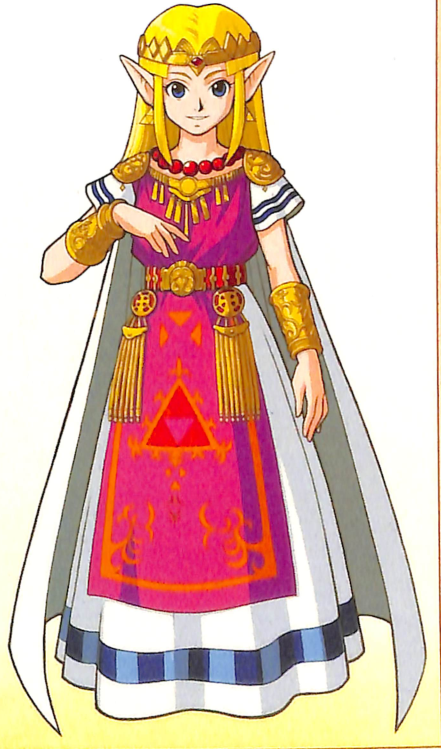


▲Mario(Nintendo) VS. Sonic(SEGA)

手段对控制软件质量是相当有效的。1989年任天堂还专门设立了名为"SUPER MARIO CLUB"的软件质量审核组织，根据评估的高低来决定第三方软件受注生产的价格。任天堂突然开放门户实际还有一个不为人所知的重要原因，在FC开发计划启动后不久，一位原任天堂员责技术的高层突然跳槽世嘉，世嘉因此获悉了任天堂的秘密计划，当即决定开发相仿产品进行对抗，由于世嘉洞察先机的缘故，其第一款家用游戏主机SG-1000居然与FC在同月上市，硬件性能也与之不相上下，其主打软件同样为世嘉本社的街机移植游戏。SG-1000发售初期的销售形势几乎与FC不相上下，但是任天堂及时向第三方软件厂商打开门户，立即凭借数量丰富的软件群主导了市场，尤其NAMCO和世嘉在街机领域一直是死斗不休的夙敌，任天堂巧妙利用两者的利益冲突获得了NAMCO的全面支持。世嘉顽固秉持着自我发展的路线，始终拒绝引入第三方厂商，最终SG-1000达到100万台后便止步不前。

被称为TV游戏奠基之作的《超级马里奥兄弟》(《SUPER MARIO BROS.》)于9月13日堂堂发售，这是一款任天堂针对FC主机全力度身订造的超大作游戏，开发周期为当时非常罕见的约一年（早期TV游戏的开发周期一般都在半年以内，而单纯移植的作品则更短）。童年美好经历的回忆唤起了制作人宫本茂无穷的灵感，他精心营造了一个充满神秘和幻想的童话世界，《超级马里奥兄弟》(《Super Mario Bors.》)的操作性达到了当时前所未有的高度，游戏设定了大量隐藏要素供玩家去探索发掘，水管暗道、隐秘部屋等独特设想都和宫本茂童年的生活紧密贯穿。收集金币和蘑菇、金花等道具配置也使得游戏进程自始至终没有冷场，诸如跳旗杆奖分等迷你游戏更是大大激发了玩家的挑战欲望。这个伟大游戏被赞誉为各种类型家用游戏的原始范本，确立了角色、游戏目的、流程分布、操作性、隐藏要素、BOSS、杂兵等以后通用至今的制作概念。凡是经历过这个游戏的人都能感受到；这是一个真正属于宫本茂的幻想世界，可以从中唤起久违的童真稚趣。游戏背景的细节设定上宫本茂把蘑菇王国尊贵的公主马里奥的倒霉女友命名为碧奇（宫本最喜欢的水果桃子PEACH），大反派库巴是他嗜好的一种小零食的名称，食人花则是借鉴了幼时村口一条恶狗的名字……这些也一一凸显了宫本茂性格的天真可爱之处。《超级马里奥兄弟》成为家用游戏主机首部真正意义上的超大作游戏，其巨大的成功堪称空前绝后，游戏在日本本土销量总计681万份（包括后来DISK版的63万份），海外累计更是达到了3342万份的天文数字。《超级马里奥兄弟》为TV游戏文化的普及发展做出了巨大的贡献，宫本茂也因此当之无愧地站在了金字塔的顶峰。经过ATARI危机的浩劫后，有许多专业人士曾经断言美国的TV游戏市场没有二十年不能恢复元气，1985年《超级马里奥兄弟》登场后迅速在北美掀起了狂热风暴，NOA仅仅用了三年就把市场恢复到了ATARI全盛时期的状况，当年度仅FC软件市场的销售额就轻松突破了4亿美元大关，《超级马里奥兄弟》对于这个世界最大电子娱乐市场的重建做出了不可磨灭的贡献。

时至今日，任天堂的很多游戏都给人留下低年龄向的深刻印象，但是在早中期却绝非如此，当时任天堂品牌所面向的受众面更为广泛，这和开发体制的变迁有着非常紧密关系。FC时期任天堂主要的软件开发团队分别是横井军平领军的第一开发部和宫本茂统率的由第一开发部划分重组的情报开发部（Entertainment Analysis & Development Division of Nintendo Co.,Ltd.该机构日本略称情开、欧美简称EAD），如果仔细分析一下两部门出品的软件种类，不难看出其中明显的市场定位差异。第一开发部的代表作为坂本贺勇主持开发的《银河战士》、《光之神话－哈鲁迪纳》和《勇闯迷魂阵》等，这几款游戏针对的用户年龄层显然较高，《银河战士》的主角萨姆斯被设定为美貌女郎。1987年，第一开发部还代理发行了由SQUARE开发的FC-DISK SYSTEM版《中山美穗的心跳高校》，这部游戏也是任天堂历史上惟一一款成人级别游戏。由于宫本茂本人喜好制作童话风格的游戏，因此情报开发部出品的游戏无论《马里奥》还是《塞尔达传说》都带有比较强烈的低年龄化倾向，随着宫本茂的知名度迅速遍及全球各地，情开的游戏风格逐渐成为任天堂的主流格调。INTELLIGENT SYSTEMS也是任天堂历史中不可或缺的重要名字，我们完全可以把这个任天堂最重要的第二方开发商视为影之第一开发部，1986年初，部分第一开发部的开发人员脱离任天堂自立门户，在横井军平的斡旋下任天堂立即出资收购了IS社，这个异常举动完全违背了任天堂"来者不拒、去者不追"的一贯行事法则，我们有理由相信IS社的成立完全在事先得到了某种承诺，或许正是横井本人为摆脱某些来自社内的牵绊而采取的暗度陈仓之计，山内溥为了避免社内矛盾激化也对此进行了默许。IS社在FC时代先后推出了《立体大作战》(《Famicom Wars》)和《火焰之纹章》(《Fire Emblem》)两款不朽名作系列，其年龄层定位也比较高。IS社的Battle Clash小组还曾经协助第二开发部开发了SFC专用的光线枪Super



▲这便是传说中的塞尔达公主

Scope，这个周边设备在欧美获得了空前人气。

FC在1986年达到了绝顶期，但是随之而来又开始暴露出许多棘手的问题，家用电脑开始普及化造成了卡带所需的半导体不断飙升，而卡带ROM本身又存在着容量小和制造困难等致命缺陷，随之引起的中古买卖也严重影响到了游戏产业的发展。任天堂对如此种种的危局并非毫无所见，山内溥为此和高层人士多次开会探讨对策，最终决定采用一种全新的媒体取代卡带。当时日立等会社已经成功开发出了数据读取速度每秒3000转的通用规格大容量磁碟媒体，但是任天堂却试图以独自规格继续掌控游戏产业的主导权，结果上村雅之所辖的第二开发部与一家关西小型会社共同研发了独自的磁碟格式，该磁碟的最大容量为2Mb，数据读取速度仅有每秒330KB。任天堂于1986年2月21日正式发售了FC-DISK SYSTEM，山内溥对该周边系统寄予了极大希望，他期待300～500日元的游戏转录费用能够彻底解决TV游戏产业所有的积弊，使得事业进一步大大拓展，为此宫本茂的情报开发部特意精心制作了一款名留青史的首发游戏。《塞尔达传说》(《The Legend of Zelda》)游戏掀起了轰动性的效应，一度曾经造成了空白磁碟出现暂时缺货现象，一些无德商家借机囤积居奇，甚至还出现了同时搭售《足球》等五款滞销游戏的情况，但是依然有许多人为之四处奔走寻购。《塞尔达传说》对于FC-DISK SYSTEM的普及作出了极大推动作用，第一年里该系统的销量轻松突破了200万台，而《塞尔达传说》的累计销量为169万份（该数据含1992年2月19日发售的卡带版）。然而参入FC的大多为诸如SQUARE等一些当时名不见经传的中小会社，KONAMI等大厂商则多数发表一些二线作品敷衍观望。1986年6月3日，6月3日，DISK版的《超级马里奥兄弟2》引起了全国范围的硬件缺货现象，DS系统因此轻松突破了百万台大关。《超级马里奥兄弟2》虽然取得了265万份的累计销量，但与任天堂的预期目标相距甚远，极大挫伤了该社继续将主力品牌投放该系统的信心。小卖店的消极态度也是FC-DISK SYSTEM终告失败的主要原因之一，当时销售一款卡带游戏可以获得至少1000日元的纯利润，DISK软件的拷贝收入则低了许多，而且操作难度也更加复杂，任天堂曾经打算在全日本设置1万台以上的专用拷录设备，最终实际仅达到约4000台前后。经过一段时间后，FC-DISK SYSTEM的物理缺陷也逐渐显现无疑，数据读取速度缓慢和磁碟容易损坏等令消费者望而却步。红火一时的FC-DISK SYSTEM到1987年下半年便颓势尽显，而此时半导体技术也突破瓶颈达到了1MB以上的大容量，该系统已经毫无存在意义。1988年10月23日，任天堂以卡带媒体发售了《超级马里奥兄弟3》，这无形宣告了DS系统已经完全被放弃。

FC-DISK SYSTE也是任天堂与早期主要战略盟友NAMCO和HUDSON决裂的导火索。任天堂在FC-DISK SYSTEM的合约中设置了一项非常霸道的条款，该社有权利与第三方厂商共享在DS系统上原创作品的知识产权，NAMCO等对此表示了严重不满。事实上当时NAMCO在日本游戏业可谓气焰熏天，其最鼎盛时达到了天下江山四分有其一的规模，连续10多年名列日本大学生最希望就职的游戏会社榜首，社长中村雅哉经常在公众场合毫无顾忌地对任天堂的行业政策进行褒贬，山内溥对此一直隐忍不发，直到1987年NAMCO和HUDSON联手协助NEC推出PC-E主机对抗FC，矛盾才终于表面化。1989年，与NAMCO和HUDSON两社签订的5年合约到期之日，任天堂并没有依惯例约请两会社高层前来续约，相反只邮寄了一份声明给对方，声明中表示：至即日起为公平起见，将取消NAMCO等厂商原先享有的特权转而与所有第三方同样待遇。中村雅哉对此非常震怒，一度决意与任天堂对簿公堂，但最终不得不收回起诉状全盘接受了新合同条款。失去了优遇条件的NAMCO此后再无力量与有大财团支撑的世嘉在街机市场争雄，逐渐开始走下坡路，直到数年后才有机会报一箭之仇。


▲有设计缺陷的FC磁碟机系统

1987年以后，NEC和世嘉先后大举进军TV游戏领域，对任天堂造成了严重的威胁，山内溥对产品过于单一化非常忧虑，开发第二经济支柱已经迫在眉睫。横井军平一直对开发便携型游戏主机念念不忘，他指挥第一开发部开发了一款可任意更换游戏卡带的携带主机，当山内溥首次看到采用TN液晶显示屏幕的初号机时，对昏暗模糊且残影严重的画面非常不满，当即断言："这样的东西必然失败！"，后来横井军平改用了夏普新开发的STN液晶，质量终于达到了期望的标准，横井在主机最终设计完成时还革命性地加入了通信对战功能，这个功能以后成为了任天堂携带系列主机的最大卖点，山内溥的好友、知名作家系井重里为这款主机命名为"GAMEBOY"。GAMEBOY发表以后，当时任天堂的主要竞争对手NEC、ATARI和世嘉等三社也接踵发表了采用最新彩色液晶技术的便携游戏主机，任天堂社内很多人都担心一目了然的性能差距将使得GAMEBOY彻底失败，横井军平在反复研究后断言尚未完全技术成熟的彩色液晶必然导致电池工作时间非常短，而且昂贵的价格也难以被普通消费者接受。山内溥非常赞同横井的看法，他指出："携带主机的优势就是'便携'，无论在汽车里还是飞机上，甚至登山和海水浴的时候都能够无所不在的娱乐。"宫本茂显然对参与GAMEBOY并不热心，最初时期完全依靠第一开发部孤军奋战，为了确保成功，横井军平向山内溥提出使用马里奥制作首发游戏。《超级马里奥大陆》(《SUPER MARIO LAND》)是开发一部专门为GB度身订造的全新系列，在操作上根据硬件的性能和按键配置进行了合理简化，使得玩家能够在行进中实现快适的娱乐。本作同时也继承了过去马里奥系列许多脍炙人口的经典构想，铅管秘道和能量蘑菇等依旧大放光彩。该游戏共分为表里两层世界。完成表世界后可以进入版面基本相同的里世界，但游戏的难度却成倍提升。《超级马里奥大陆》的世界观营造刻意追求与以往系列作品的差别化，名为撒拉撒的美丽大陆上共有四个和平相处的王国，宇宙怪人的出现使得大陆被笼罩上了恐怖的黑云，为了拯救被劫走的戴西公主并解除宇宙催眠的魔咒，马里奥兄弟开始了新的冒险旅程。在本作中马里奥上天入海不再借助变身叶子和青蛙服等土把式，而是驾驶着现代化的潜艇和飞机与敌人周旋。虽然转换了硬件平台，马里奥的号召力依然遍及四方，《超级马里奥大陆》在日本本土取得了415万份的惊人销量，在海外更是达到了1400万份以上的天文数字，为GAMEBOY以后牢固的江山打下了相当扎实的基础。荒川实对GB的成功同样也做出了巨大贡献，当GB在北美正式上市销售不久，一款由苏联莫斯科国家科研所的技术员阿历克西斯·帕契诺夫所开发的自娱小游戏《俄罗斯方块》(《TETRIS》)流传到西方后立即席卷起流行风潮，商业嗅觉敏锐的荒


▲GameBoy成为一代经典，这是一张调侃的图。

川实认为这款游戏简直是为GB所度身定造的至宝，经过他和霍华德.林肯周密调查后获悉原先世嘉和TENGEN（TENGEN为NAMCO在北美的子会社，后并入TECMO）等与代理商签定的合同存在极大破绽，两人便星夜赶往苏联莫斯科，最终以上千万美元的天文数字从国家科研所手中取得了家用和携带平台的独占发行权，最终GB平台的《俄罗斯方块》取得了3024万份的累计销量，确保了主机的顺利普及，世嘉则不得不已经生产完毕的MD版《俄罗斯方块》全数销毁。山内溥曾经对荒川实的大胆冒险举动非常震怒，但最终在现实面前也无话可说。

日本国内最积极支持横井军平推广GAMEBOY的第三方软件商是SQUARE，SQUARE因经营不善一度濒临破产危机，正是由于横井的眷顾才有机会为任天堂代开发《中山美穗的心跳高校》而得到了喘息机会，以后凭借着《FFI》逐渐走出了困境。GAMEBOY发表后，出于投桃报李的考虑，SQUARE立即宣布将原定FC-DISK SYSTE的《SAGA-魔界塔士》和《FF外传-圣剑传说》转移平台发售，由河津秋敏领衔的《SAGA-魔界塔士》是携带游戏平台首款RPG游戏，取得了百万以上的惊人销量，该社自此逐渐在日本业界崭露头角。SQUARE在以后相当长时间得到任天堂的破格优遇，除了自身的出色成绩以外，与横井军平的大力提携也密不可分。

## 第三章 暗影

1986年4月15日，一位不速之客来到了京都高松町任天堂本社，TV游戏产业的历史由此翻过了新的一页。索尼情报处理研究所的干部久多良木健是当时索尼集团内部极少数对数码技术的未来发展趋势具有准确洞察力的优秀人物，他一直梦想把索尼的3DCG技术研究成果投入实际应用，然而并没有人赞同他的看法，久多良木健决定向TV游戏产业霸主任天堂大力推销其理念。经过一段时间的接触以后，久多良木健忽然发现任天堂的技术人员似乎比自己的大多数同僚们更了解数码技术的重要价值。



▲任天堂的超任主机

NEC和世嘉全面参入TV游戏产业后确实给任天堂带来了激烈竞争，尤其世嘉的16位主机MD在欧美地区发售后取得了极大成功，一时间几乎有将任天堂完全逐出市场的趋势，加紧开发后续主机已经成为了任天堂当务之急的课题，上村雅之的第二开发部在经历了FC-DISK SYSTEM的惨痛失败后，再度受命开发FC的后续主机SUPER FAMICOM（SFC）。在久多良木健的极力推荐下，任天堂最终决定采用索尼最新研发成功的PCM音源IC作为SFC的内藏声音处理芯片，首批定单的数量就高达400万枚，两社由此建立了历史上关系最融洽的蜜月期。进入1988年以后，NEC和世嘉先后推出采用大容量CD-ROM媒体的游戏主机，出于战略牵制的考虑，任天堂也于该年9月举行记者招待会，宣布与索尼公司共同开发SFC用CD主机。索尼也于次月成立了VIDEO DISK事业本部，久多良木健担任PS事业室室长。CD主机的开发代号为"PlayStation-X"（简称PS-X），PlayStation预示着该主机拥有等同于工作站的高性能，X则代表着无限的未来。久多良木健几乎每周都造访任天堂本社探讨合作事宜，与上村雅之等人也建立良好的私交，SFC用CD机和SFC本体几乎同时进行中，情报开发部甚至已经试作了3款CD-ROM游戏，所有的一切似乎正都朝着久多良木健的目标顺调进展。两社在1990年1月1日正式缔结了合作契约，索尼社长大贺典雄和任天堂社长山内溥两方最高企业代表均出席了握手仪式，在发表会中索尼特意演示了一段侏罗纪时代恐龙生态的DEMO影像，高素质的CG表现效果令到场记者和业内人士赞叹不已。久多良木健在1989年11月提交的业务报告书中自信地表示："PlayStation的市场定位——将来的家庭用数码娱乐终端，通过与任天堂的共同提携，以实现完全统一家用电脑规格的目的。最终的战略构想是有效结合索尼的AV技术进行全方位的展开……"




任天堂与索尼最终破局。任天堂事后的官方说辞是因为CD-ROM的数据读取速度过于缓慢，情报开发部试作的游戏软件显示扼长的读盘时间将极大损害游戏性，这对于以ACT游戏为看板的任天堂简直是噩梦，横井军平和宫本茂等保持了完全一致的观点，然而这个问题绝非合作失败的症结所在。1991年初，任天堂和索尼的相关合同送达美国。大律师出身的美国任天堂总裁霍华德.林肯在仔细研究条文后对荒川实指出这是索尼一个深谋远虑的商业阴谋，这份契约保持了日本商业合同一惯的模棱两可，索尼未来很有可能借此成功进军TV游戏产业。荒川实立即飞回京都向山内溥阐述了反对意见，这个建议与山内溥一直以来隐藏在心中的忧虑不谋而合，新春联合发表会上索尼展示的技术力令他非常震惊，非常担心未来的合作完全失去主动权。正当任天堂举棋不定之时，菲利浦的适时出场让事件发生了戏剧性变化，飞利浦和索尼是CD-ROM规格的共同制订者，飞利浦深知索尼借力任天堂以后势必完全主导局面，便有意从中破坏这场"美满姻缘"，飞利浦和任天堂出于共同利害关系的考虑，很快就走到了同一条战壕内。6月1日，索尼在美国芝加哥市举办CES消费电子展中正式发表了对应发表了SFC扩充CD-ROM主机PLAY STATION。但是翌日，任天堂又与飞利浦举行了记者招待会宣布共同开发SFC搭载用CD-I规格主机，此举顿时在业界引起轩然大波。索尼被突如其来的变故搞得阵脚大乱，广报宣传本部长福永宪一立即前往任天堂进行质询，任天堂方对此的回答是："与飞利浦合作开发的CD-主机与PLAY STATION是同一延长线的商品，并没有与索尼的原合同产生任何抵触。"此后索尼与任天堂之间的协商断断续续进行了将近一年，后来的商业间谍获悉任天堂和飞利浦实际并没有展开任何共同研发行动，才醒悟到这不过是任天堂的拖延之计，合作遂于1992年5月正式宣告破裂，在久多良木健的再三苦谏下，索尼集团决定自行研发家用主机。索尼集团曾经打算单方面撕毁向任天堂提供SFC音源IC作为报复，该社负责法律事务的德中晖久认为此举引发的法律诉讼并无必胜把握，而由此造成的巨大经济损失也并非元气未复的索尼可以承受的。在任天堂社内，上村雅之的第二开发部成了整个事件的牺牲品，上村等因为支持采用CD-ROM规格而遭到严厉申斥，从此第二开发部的地位迅速开始滑落，硬件三杰之一的上村几乎从公众场合完全消失。1990年11月21日，全世界各大媒体竞相报道了任天堂全新的16位元主机SFC日

卷首特稿

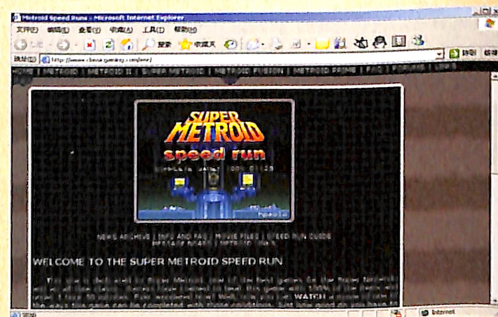
本本土首发的盛况，由于任天堂刻意控制了产品的出货数量，因此绝大多数迟到的顾客当天只能失望的空手而归，当周的主机实际销量约36万台，而首发的主打游戏《超级马里奥世界》(《SUPER MARIO WORLD》)也卖出了同样的数字，次年3月末任天堂公式发表了《超级马里奥世界》实际销售突破百万大关的消息，所有的一切只能用气势如虹来形容。为了推广《超级马里奥世界》这款游戏，任天堂聘请了系井重里事务所担任广告设计，并重金约请了著名影星田中律子出演广告CM，田中马里奥的形象通过24小时不间断地滚动播放深入人



▲很久以后，《FFVI》曾被移植到索尼的PlayStation平台。

心。《超级马里奥世界》的日本本土最终出货量突破了355万份，成功的完成了新主机起爆剂的艰巨使命，使得任天堂的王权得以顺利过渡到16位元时代。在海外市场《超级马里奥世界》同样起到了力挽狂澜的巨大作用，1991年一年间世嘉MD由青年制作人中裕司企画开发的横版ACT游戏《索尼克》(《SONIC THE HEDGEHOG》)在北美取得了300万份以上的空前销量，蓝色的刺猬鼠形象在美国青少年玩家的心目中一度完全压倒了大胡子工装裤的意大利佬，任天堂也在同年推出了全新的主机和全新的马里奥。被同僚视为“从不退缩的商业天才”的NOA社长荒川实大手笔地投入了数千万美元的广告预算，任天堂的广告合作伙伴西门子公司也针对新一代玩家的消费口味对产品进行非常成功的重新包装，以“归来的马里奥”为宣传口号的醒目广告多方位轰炸着北美消费者的感官神经，数百辆设置着SFC主机和游戏的大卡车在各大都市巡回展出供玩家亲身体验。神话终于再度重演，《超级马里奥世界》使得SFC主机在北美地区迅速追越了先行发售两年多时间的MD而一路高歌猛进，这部作品的海外累计销量突破了1500万份。任天堂曾经计划让SFC完全向下兼容FC，由于当时世嘉在海外市场采取不计血本的方式争夺市场份额，NOA社长荒川实认为向下兼容造成的额外成本会导致硬件价格定位不利，在降价倾销时回旋余地不足，最终阶段才重新修改硬件规格。1991年4月，任天堂在千叶幕张举办了大规模新作展示的初心会，会场上首次公布了SFC平台的《塞尔达传说－众神之遗产》和《FFIV》的高完成度开发画面，突如其来的震撼报道使得会场顿时沸腾。《塞尔达传说－众神的三角力量》于SFC诞生一周年纪念日发售，令得任天堂阵营在该年的圣诞商战再次占尽风光，日本权威游戏杂志《FAMICOM通信》给这部游戏打出了39分的惊人高分，这是该媒体对当时日本游戏最高的评价，记录直到七年后才被同系列的正统续篇所打破，《塞尔达传说－众神之遗产》同时也成为了SFC主机上历代综合评价最高的一款游戏。宫本茂和情报开发部通过努力顺利完成为SFC开山辟路的艰巨重任，进一步确立社内最强软件开发团队的地位。

相比起前辈横井军平，宫本茂于SFC前中期在任天堂社内地位的重要性显然还要略逊一筹，GAMEBOY事业的利润在90年代初期已经占据整体的40%，山内溥对横井已经完全到了言必听计必从的信赖程度，横井军平当时全权总揽任天堂软硬件开发事宜，对第三方厂商也遍施恩惠，因此达到其事业生涯的顶峰时期。虽然横井军平在第一开发部素有仁厚长者之赞誉，但对其深受宠遇妒恨者却也不乏其人，然斯时此公正当炙手可热，其对立者也莫可奈何。由于横井军平执掌大局的缘故，第一开发部和INTELLIGENT SYSTEMS在SFC时代也大放异彩，达到了事业的黄金期。1992年8月27日发售《超级马里奥赛车》(《SUPER MARIO CART》)绝对堪称一部里程碑式的不朽杰作，由INTELLIGENT SYSTEMS创意开发的该作为马里奥系列开拓了一片新的广阔天地，时至今日该系列的市场号召力甚至已经大大凌驾于马里奥正统系列。进入16位主机时代后，IS社作为任天堂的第二方软件商之一率先获得了SFC主机的开发工具包，开发者计划制作一款画面上下两分割的对战型赛车游戏，偶然机会有人提案如果将马里奥系列的角色融入其中必定能大大提升市场价值和游戏乐趣，负责审核的宫本茂认为这是一个非常具有潜力的提案，遂亲自担任了《超级马里奥赛车》的品质监督。为了体现梦幻般的氛围，游戏原本设计的真实赛车被改成了充满童趣的卡丁车，三级难度共24个赛道提供了玩家足够的选择余地。《超级马里奥赛车》的可选角色共有8位，每个角色都具有各自的特点，比如碧奇和耀奇的加速度比较快，库巴王和大金刚的稳定性强，而马里奥和路易则实力相当平均。在游戏中还特别强调了角色的个性演出，角色在使用陷害道具时的夸张表情在当时尤其令人叫绝。游戏中的道具设计是非常成功的闪光点，玩家通过获得沿途的金币以获得加速效果，连续获得10枚金币便可以达到最高速度。此外香蕉皮和镭射光等道具可以用来阻碍对手前进，真正起到一发逆转的作用。《超级马里奥赛车》的视点设计也可圈可点，无论大场景下的俯视视点还是对战时的追尾视点等都完美表现出了真实的临场感。为了完全体现赛车游戏所追求的速度感，该游戏还特意搭载了一枚DSP处理芯片，因此即使处理相当复杂的画面背景和同屏幕同时出现多部车辆时依然保持流畅度。《超级马里奥赛车》获得《FAMICOM通信》等权威媒体异口同声的高度评价，市场反响也远远超出了任天堂的预想，不但游戏一再脱销，由于热衷对战的狂潮更令得SFC的手柄长时间断货，这部作品在日本取得了累计出货382万份的销量为SFC主机无可争议的本土销量NO.1，在海外这部作品的号召力更是有过之而无不及。1994年1月21日，IS社开发的《火焰纹章－纹章之谜》成为任天堂发行的第一款24Mb超大容量游戏，这部作品凭借着近乎完美的品质获得了《FAMICOM通信》36分的高评价，浜村弘一等狂热分子为此通宵不眠，一些业界的爱好者甚至还发起成立了所谓的FE教，剧本作者加贺昭三一夜间成为了社会名流。《火焰纹章－纹章之谜》的累计出货量突破了80万份，为全系列销量之冠。第一开发部和IS社还联手开发了同样使用24Mb超大容量的ACT游戏《超级银河战士》(《Super Metroid》)，至今为止仍有许多专业人士将该作评为2D时代横版ACT游戏的顶峰之作，行云流水般的流畅操作感甚至超过王牌军团情报开发部，而画面和音响效果也极具震撼力，该作在日本和海外都顺利突破百万销量大关。在GB平台，《超级马里奥大陆》系列依然一路高歌猛进，第一开发部的出石武宏还因为社长山内溥的一句戏言而创造了一个与马里奥截然相反的全新游戏角色，贪婪而喜欢挖鼻孔瓦里奥曾经在《超级马里奥大陆2－六之金币》中首度登场亮相，制作人员特意把他的形象与马里奥形成鲜




▲即使到了今天，网络上仍然不乏《超级银河战士》的资料。

明对照，山内溥某次心血来潮地来到开发场地试玩了游戏，结果老眼昏花的他很快就GAME OVER，山内自我解嘲地叹道：“如果主角能够不死就好了！”在场的出石武宏对此深有感触，他认为消费者中有许多像山内社长那样不善于动作游戏的人，如果制作出一款主角为不死身的游戏，或许能够因此获得新的消费人群，于是瓦里奥便跃居主角并逐渐确立了不死身的独特游戏特征。综上所述，在横井军平主持大局的时代，任天堂敢于投入重金开发大制作游戏，《超级银河战士》等两款大容量游戏的开发费用都高达上亿日元。同时也积极尝试和应用先端技术，比如《火焰纹章－纹章之谜》采用了当时某种特殊的图像处理技术，游戏片头的纹章LOGO会根据剧情推移发生微妙变化，在当时曾传为话题。

SQUARE的迅速崛起也是横井军平在任天堂社内春风得意的重要原因。横井一直是全力提携SQUARE的慧眼伯乐，SQUARE社是最早获得SFC开发工具包的第三方软件商之一，因此在进入16位元时代后逐渐取得了技术领先优势，接连推出多款百万大作而在日本本土声名鹊起，取代了KONAMI等老牌厂商成为足以左右业界大势的新锐力量。



▲当年叱咤风云的Square已不复存在，取而代之的是如今的Square Enix。

1994年，任天堂似乎走到了一个上升轨道的尽头，在过去的连续10年里，该社每年都因为业绩超出原定计划而向股民发放额外红利，但这个商业神话终于成为了过去式。SFC与MD在海外市场形成两败俱伤的死斗局面，曾经风光无限GB也开始急速滑坡，年间发售软件数量比上年度足足减少了一半，然而最令市场分析家担忧的还是强劲竞争对手的不断涌入，除了先前的NEC和世嘉，家电产业巨头松下、索尼等也纷纷发表了明确地参入计划。任天堂似乎依旧稳坐钓鱼台，同时发表了家用平台和携带平台的后续主机计划，山内溥在94年中间期的业绩说明会上充满自信地说道：“如果某些家电厂商使用CD-ROM的32位机销量能够突破百万台，我将辞去社长职务，并头上脚下的倒立走路！”其矛头主攻方向直指松下3DO和索尼PlayStation。任天堂在这一年里大张旗鼓地同时发表了64位家用主机和32位携带主机这两款后续产品的开发计划，在游戏业界立即引起了地震般的轰动效应，在许多人的想法中两款主机同时发表的幕后必然隐藏着杀伤力极大的连携作战目的，将是任天堂处心积虑酝酿多时的一次致命攻击，但实际的真相却与外界的猜测相距甚远。

为了在硬件技术上完全压倒索尼，任天堂决定从技术力更专业的欧美IT厂商寻求合作，在荒川实建议和引荐下与美国著名的硅图像公司（SGI）签署了共同开发次世代64位元主机的协议，竹田玄洋的第三开发部首次担负起开发主力商品的重任。竹田玄洋本人性格比较孤僻，平素里一直不苟言笑，相比起横井军平和上村雅之两人敦厚长者的行事做派，他在任天堂社内的口碑一直不算太高。第三开发部在任天堂全面进军游戏产业以来一直无所建树，但是竹田本人并未因此失去山内溥的宠信，山内溥一直把第三开发部视为本社核心研发基地，以少数精锐的体制不惜重金秘密研究产业相关的先端技术。竹田玄洋所部早在80年代中期就开始接触3D POLYGON图形技术并颇有建树，其研究成果被应用到SFC《星际火狐》等游戏，任天堂曾计划在1994年推出一款名为《超空间VR格斗》的全3D街机游戏，但是世嘉率先于1993年春推出了街机版初代《VR战士》，最终任天堂因为没有必胜把握而将计划搁浅。竹田玄洋在接手次世代主机后就提案实现彻底3D化，凭借64位CPU的演算能力在立体空间的表现能力上完全打垮索尼PS等竞争对手。山内溥本人对64位机寄托了前所未有地期望，他希望该主机能够成为和FC同样改变时代的里程碑，为此投入数亿美元的巨资全力研发，山内溥不止一次在各种场合自豪地对自己的属下以及其他人表示：“64位机将彻底改变游戏！”宫本茂的情报开发部再次担负起制作首发主打游戏的重任，对于这个过去创造过无数辉煌的团队而言，他们所面对的是一个全新的创造空间，过去所有积累的经验和成功都已经毫无价值，观念和知识都需要从头开始汲取。任天堂最终决定依旧采用MASK ROM作为64位主机的软件载体，以牺牲容量来换取数据处理速度，宫本茂必须使用一种陈旧过时的载体来容纳未来，其创作的艰辛程度可想而知。

心直口快的横井军平在公开场合的一次发言引发了众怒。横井军平在1995年初接受《日本工业新闻》的专访时坦率地表示：“任天堂过去一直的发展路线是短、小、轻、薄，山内社长在70年代就曾经反复向我们强调这一点，然而近来任天堂的发展方向却开始出现偏差，我本人对强调64位主机高性能的必要性感到疑问……”从如今的角度来看待这番言论，横井军平确实具有先见之明，他认为任天堂刻意与索尼等竞争对手追逐技术前卫性是非常不明智的举动，过份追求硬件高性能将导致开发成本直线上升，长此以往不利于游戏产业健全发展，惟有独辟蹊径才是自存的万全之计。横井军平的爆弹言论立即在任天堂社内引起了轩然大波，他无形中把荒川实、宫本茂和竹田玄洋等64主机计划的积极鼓吹者推到了自己的对立面，这些人过去在横井军平和社内一些保守势力抗争中至少还保持中立立场，如今却发生急剧变化，横井在社内几乎陷入了完全孤立的境地，竹田玄洋则与他更发展到形同陌路。

横井军平的第一开发部也正加紧开发32位携带主机VIRTUAL BOY，VR BOY采用的成像技术是庆应大学某研究室于1993年推出的最新研究成果，其技术原理是将双眼中同时生的相同图像叠合成用点线组成的立体影像空间，但限于当时的技术力，这个研究成果还只能使用红色液晶显示单一色彩。横井军平获悉这个研究成果后非常兴奋，他自信地认为该技术将为游戏产业带来前所未有的革命，立即向本社提交了具体的开发计划。任天堂元老们对标新立异的VR BOY感到非常震惊，几乎所有人都表示了强烈反对，但由于社长山内溥对横井过去工作实绩充满了信赖，这个开发案最终获得通过。山内溥打算让VR BOY取代已然日暮西山的GB成为新的第二经济支柱。他在1995年春的股东大会上自信地许诺：“VR BOY将在发售第一财务年度里出荷500万台，为任天堂带来800亿日元的利润，股民也会获得额外红利！”VIRTUAL BOY于1994年末和1995年初分别在日本和美国的大型游戏展会中进行了展示，观众的反馈意见并不理想，在当时PS等32位CD-ROM主机纷纷以精美CG动画作为卖点的时代背景下，单调的点线图形自然无法吸引广大消费者的眼球。开发者还发现了一个足以致命的技术问题，原先VB计划以头罩式眼镜方式实现户外娱乐的可能性，但是通过实际检验后发现头部晃动会引起液晶震振现象，导致图像严重紊乱错位，横井军平不得不重新调整开发计划。山内溥在1995年5月突然独断决定将VB于7月15日投放市场，促使山内作出这个错误判断主要有两个客观


▲被寄予厚望的N64。

原因：其一是PS和SS这两款32位主机的市场销售情况大大高于预想，在5月中同时突破了百万大关，这令得先前立下重誓山内溥颇感颜面无光，他急于祭出杀招将之扼杀于摇篮中。另外一个原因是7月15日正逢日本学校放暑假之时，也是任天堂历年的商品销售旺季，山内认为选择夏季商战期间推出VB可保万全。虽然横井军平百般抗辩依然无法改变社长的决定，为了赶在预定目标推出，第一开发部最终不得不把VB原先的头罩眼镜式设计改为三角支架平置桌面的妥协设计，完全失去了携带的意义。在当时TV游戏业的大环境下，VB的存在合理性确实也值得质疑，大多数人的注意力都集中在SFC怒涛般的超大作群和新鲜出炉的32位主机，任天堂广报部门的宣传重点更是集中在呼之欲出的64位元家用主机，只有横井军平利用自身在业界的人脉关系四处奔走求援。VB的软件准备工作也并不充分，宫本茂以全力于64游戏为理由拒绝让情报开发部参与游戏开发，社内只有第一开发部的区区数十人为之昼夜忙碌。而第三方软件商中真正认同VR BOY理念的参与者并不多，连当时与任天堂嫌隙渐生的SQUARE也借故推委，主机预定发售日提前更造成不少重要软件计划大幅度延迟。



▲任天堂的失败产品 Virtual Boy。

7月15日，VIRTUAL BOY终于在全日本公开发售，首批出货达到了70万台，然而幸运之神不再眷顾横井军平，该主机销售两周后仅消化了14万台，小卖店为了中间期决算不得不开始以最低三折的价格恐慌性抛售VB主机和对应游戏，许多参入厂商也纷纷宣布取消开发计划。一份来自竞争对手的污蔑性报道也对VB的销售完全停滞起到了重要作用，一个与索尼关系密切的所谓眼科权威专家在各大报刊连篇累牍地发表研究文章，指出VIRTUAL BOY所使用的虚拟成像技术会严重损害青少年视力，这个报道迅速在日本国内产生重大影响，还有什么家长愿意为自己的子女选购严重损害视力的玩具呢？

7月末，任天堂社长山内溥不得不连续在初心会紧急对策会和中间期股东说明会上向合作伙伴和股民代表们鞠躬谢罪，这对于这个10多年来君临天下的老人来说简直是平生仅有的羞辱，愧恨万分的他对肇事者横井军平失去了一贯的宽容和信赖。横井军平的失败无疑是他所有的敌人期待多时的，任天堂社内几乎异口同声对其大张挞伐，令其几无立锥之地。山内溥将全权负责软件开发事宜的权限完全移交给了宫本茂，而横井军平则被指派开发GAME BOY的改良型号以填补因为VB失败而形成的市场真空。原任天堂第一开发部成员、后来担任COTO会社开发部长的大下聪在横井军平逝世后曾向媒体描述过当时的处境："横井先生在任天堂社内确实已经四面楚歌，虽然社长并没有加以斥责，但失败的愧恨却是显而易见的。最终让横井决定离开的最主要原因，还是因为一位信赖的得意弟子兼部下的背叛……"这个被横井军平目为得意弟子兼部下的人显然暗指宫本茂，VIRTUAL BOY事件以后，宫本茂取代横井成为了社内第一实权者，这样的结局确实让横井萌生了去意。导致横井军平无法在任天堂立足的另一重大原因便是SQUARE于1996年初的突然反戈，横井一直都充当着SQUARE庇护者的身分，该社脱离任天堂阵营的罪责也全部被加诸横井头上。事实上过去横井军平大力提携SQUARE等第三方软件厂商完全出于扶持游戏产业健全发展的公心，未必存有树立朋党的私念，他对SQUARE的行动显然一无所知。

1996年8月15日，横井军平辞职离开了曾经努力工作了30多年的任天堂消息公开后，任天堂股票于次日因狂跌10%而不得不停牌，JP摩根的市场分析家在评论这次股市大动荡时指出："主要技术者的突然离职，令投资者对任天堂未来的创造活力产生了严重质疑……"

**（未完待续）**



# 电玩九章（上篇）

文 SILENCE

从黄沙万里到铁骑连城，从火海流星到和风旭日，电玩描摹了太多人间的化境以及幻想的奇境。渐渐，它本身也成了一类可资研究的艺术门类。种种方式的离奇和规则的变化，使无数人中宵霖起，辗转反侧。为了一堆数据，他们双眼布满血丝；为了多边形准确的着落点，他们锁紧的眉头在月光泠泠下几经反复，终于开颜。

电玩实质上和其他游戏一样，是规则的魔方，在相似的制作方法下，以规则的变化来提炼重复耐玩的乐趣。而游戏的历程，却也似对一棵大树的攀援直上，平坦的主干之后，逐渐展开叶茂枝繁，如若枝丫不乱，自然能沉浸在盎然绿意之中而至逐渐迷失。

分开一些光影离奇，剖开一些数据杂章，由电玩衍生出去的，却是别门他类的世间娱乐带来的一些触类旁通的规则在起作用，而在这里，我们就要给电玩披上其他的外衣，看看某些游戏规则的本源和延伸。

## 第一章 布局

战场寂寂，平原秋声。几番对话之后，所见到的却是从天而降的一些方块，战场立刻变得轰鸣，车轮滚滚，方块迅速的移动、靠近。排开队列之后，万箭齐飞，人嘶马鸣，等到是首领袭乱之后，一队方才如梦初醒，刀枪斧钺齐整的向对方递去，随之而起的，则是轮回不已的杀戮和悲鸣声……

这似乎是SRPG中最常见的情景了。由于游戏操作方法的特殊，以及为了适应玩家的思考能力，主流的战略游戏都会将交战定为回合制，在一回合之后，局势和军力基本进入静态，可以允许玩家针对战况随时调整战术，集中优势军力同时后撤或者保护濒危部队。

值得注意的是，虽然为了游戏制作的方便，这种传统战略游戏的规则相当程度上偏离了真正的战争，然而，在世界战争史上，为了对敌双方战斗力竞争的公平，有一些交战规则却是接近于此的。无论是各类影视节目中看到的古代战争，还是一些历史书籍，都有大量对于战场公平化的描述。在大量反映美国独立的影片中，时常可以看见对敌的两列军队是以互相轮替射击的方式一边行进一边交战的。也许对于习惯了中国古典历史小说中阵法变化和临敌智谋的我们来说，这种以互相牺牲来体现公平原则似乎很难理解，然而对于中国古代战场甚至古代比试武艺的回合制交战却熟悉得多。而在《猎鹿人》这类反映越战残酷的影片中，我们所看到的以死亡为赌资展开的"俄罗斯轮盘赌"游戏，虽然看来令人触目惊心，却更接近于为了追求双方公平而作出的更替式战斗。



▲电影《猎鹿人》

实际上，传统战略游戏与其说是来源于对战争的模拟，还不如解释为来源于棋类运动更为合适。自从周武帝宇文邕制《象经》起，这

类模仿战场的沙盘游戏便成为民间最为盛行的智力娱乐。棋类的游戏规则最能反映战争的公平性，子力的完全均等，对双方都完全一致的子力强弱对比，而对弈过程中优势转化也完全由双方机会均等的轮流着子来实现。相对存在先后手优势不同的围棋，也通过让目的手段进行调整，对于棋力不同的对手之间，甚至以让先让子的方式来保持对战双方的公平。

在竞赛规则上，棋类运动是最接近于战略游戏的。然而，我们也必须看到，在战略游戏中，绝对的势力均等是不可能存在的。由于操作者的智能，以及玩家所控制的部队有成长特性，在交战过程中随时都可能产生力量的强化，因此和其他类型游戏一样，敌方力量的设置在纯粹数值上必须强于玩家军力。第二，由于游戏战场虽然尽可能模拟真实战场的环境，但仍然无法体现瞬息万变的地理气候环境对战局的影响，所以，玩家在传统战略游戏上布阵的要求远远没有棋类运动布局的灵活性和复杂性。通常我们所见的都是在相对固定的地理位置编排己方军力，而部队行进的路线虽然有很大的自由，但因为敌我双方相持路线的相对单一，对于战争布局的要求是完全无法和棋类运动相比的。为了尽可能模拟战争的复杂性，战略游戏通常通过调整敌方军力的布置来达到对玩家战略性的考验，其极端就是像《火焰纹章》这类敌我双方的力量相对值都调整到差异相当大的地步，稍有疏忽，即可能使己方军力受到严重削弱，甚至无法继续攻略。然而，通过调整强弱对比虽然可以保证玩家进行游戏的严谨程度和对思考能力做出的高要求，但相对而言，玩家对战略战术的发挥相对被局限在一个较小的范围内，而无法像棋类运动那样在万千变化中处理好力量转化的态势。




随着游戏制作技术的发展，真实时间制的导入使游戏样式得到了极大的丰富化，而这一规则的运用更促成了最接近于战争的游戏类型RTS（即时战略）的产生。从RTS的游戏规则来看，似乎完全模拟了真实的战争：完全互动的实时战场控制；敌我双方对对方力量部署的探测、小规模的接触直至全面战争的引发；对战争中资源和供给要素的高度重视；对玩家做出了掌控全盘战局变化的能力高要求……从双方接近于0的起始点，以及相对较为庞大的战争版图，都为对战双方提供了动态的优势捕捉机会。而真实时间制所带来的高度紧张，和源源不断的军力变化带来的威胁也使玩家得到了最大程度的投入。

然而，这种游戏规则本身也带来另一方面的不平衡。由于在游戏中，各单位的力量随时都可能产生强弱的变化，而大部分战局中，当某一方控制了主要的资源和科技发展优势，促使自己单位军力的强化往往是主导胜败的关键，因此在操作技术有差异的两名玩家之间，操作相对较弱的玩家首先就要面对速推的威胁，从而导致战局尚未完全展开就已经落败。另一点相对于回合制战略游戏的弱点在于，真实时间制下，玩家很难对战局的态势享有一个相对静态的思考时间，在争夺资源、削弱敌方分基地等大致的战略之下，很难实现对全局战况的延续性思考和棋类运动中潜伏的连锁战术。因此，RTS对局的观赏性相当程度之下来自于玩家的操作及对单位力量转化规则的娴熟运用上，全局观是无法做到和棋类运动一样的缜密的。

除了战略游戏以外，游戏的布局概念也反映在其他类型游戏的剧情架构方面。由于游戏围绕成长的根深蒂固的本质，因此，无论何种类型的游戏，玩家所操控的力量一开始都会处于劣势的地位，随着故事的进程和主人公力量的变化逐步走向平衡及至打破平衡。因而，游戏剧本的架构设置在一定程度上也像棋类运动体现着创造者的思考能力。通常所见的勇者英雄救世之类的剧情设置非常容易使游戏本身陷入单调的主人公力量不停强化的公式化中去，尤其是一些强调练级频繁杀怪奔波的RPG游戏，在剧情布局上呈单线发展，基本忽略了双方力量转化之间的复杂层面。而出色的游戏剧本，通常会使主人公力量的强化得到其他多种因素的干扰和补充，有时甚至着重于对主人公人格的完造，使玩家的注意力不局限在游戏系统本身，那么从游戏剧本的内涵架设角度而言，这样的剧本才能成为合格的互动。

以类型而言，AVG之类强调故事性的游戏更强调对游戏内部世界动态的布局推进方面。相当数量的AVG，对于叙事角度的主人公以及故事所要探究的真相之间更接近于棋类平衡的对局，玩家一开始不但对敌方以及游戏目的都处于相对模糊的阶段，对主人公本身的身分探究也成为游戏推进过程中一大兴奋点。随着一个又一个谜题的解开和资料的积累，走在迷雾之中的主人公和故事真相之间的平衡会逐渐被打破，并产生转化，而其中铺垫的巧妙安排、峰回路转的故事曲折性演绎，也体现着游戏制作者"弈棋"功力的高低。

在一局棋中间，基本可以分为开局、中局和残局三个阶段。一名职业棋手对开局和残局两部分的理论知识的累积是其最基本的训练项目之一，掌握各种开局的优劣势以及应对方法，掌握各种残局取得必胜或者求和的手段也都是每名棋手最先要掌握的技能，一流棋手之间的对局，鲜有下到残局的，一般在中局阶段双方优势对比处于非常明显的局势，劣势方无法通关各种手段来追回局面的平衡或者根本无法消除对方接下来即将形成的杀着，都会推枰认输。棋局的中局阶段是决定胜负以及是否是一局好棋的标准，对于游戏制作者同样也是如此。游戏的开篇可以用宏大的开场或者激烈交战的兴奋点来加强玩家第一印象，但在游戏中期，如何随时创造新的刺激点并且调整玩家的疲劳都是每名游戏制作人面对的最重要的课题。相对那类紧紧依靠敌对力量无限增强，消磨玩家耐心来换取数值强化的无聊练级游戏，优秀的制作人会利用多种表现手段来暖场，或者调解好玩家的疲劳程度，让玩家的兴奋程度始终保持在一个较高的水平。过去游戏CG的产生正是为了在游戏中盘阶段随时给玩家提供一个缓解精神的鼓励点，因此，随着CG技术的成熟，以过场动画来缓解玩家疲劳程度的做法几乎成为一切不思进取的游戏制作者的救兵。然而，我们也必须看到，在游戏中盘，无论调节气氛还是深化游戏故事本身的可探究性，都是和制作者对整部游戏布局的驾驭功力无法分开的。好的游戏制作人，在开篇如同棋类运动的开局一样，洞晓种种戏剧矛盾起始的手法，保持良好的情绪投入局势；在中局阶段，将一些可挖掘的次要人物或者次要戏剧冲突进行深化，使玩家获得更深一步的精神投入；在尾声部分，除了受限于游戏通常的圆满结局外（正如同相对开局和中局，残局的各种变化相对较固定），也懂得将游戏



中提出的人文概念或者人格魅力进行进一步的发散，从而使玩家深刻铭记与游戏中人物共患难的跌宕历程。

即便是着重于系统的游戏，如果善于调动对玩家布局能力的考验，也能将玩家的情绪保持在一个相当高的水平。诸如《模拟城市》这类模拟游戏自然不用多说，而1998年出品的一款电脑小游戏《魔塔》也对玩家的全局统筹能力作了极高的要求。在这款游戏中，玩家的每一步行动必须为今后的进程留足充分的余地，不能随便浪费任何的人物体力以及钥匙药品等道具，只要有在打怪次序、升级先后、钥匙使用等方面产生任何一次疏漏，都有可能使自己无法继续进行游戏。而即便能够通关，如果没有做到步步为营，将游戏进程内主人公的消耗降到最低，那么面对游戏第二周数值产生天翻地覆变化的怪物，玩家将再一次陷入到寸步难行的窘境中。如此之高的难度并非通过简单的强化敌我双方力量对比的手段来实现的，而是游戏制作者对每一阶段挑战要素的精心调整、对游戏整体清晰的布局概念所实现的。

总而言之，游戏的布局概念突出体现在对玩家主观能动性和游戏世界内部矛盾力量的对比和转化之上的。无论制作何种类型的游戏，能够体现较为复杂的力量转化过程以及对力量平衡的精细调整，都是一名游戏制作人对游戏布局把握的思想能力的考验标准。

## 第二章 节律

漆黑的树林，缥缈的夜雾。

一队军人正在丛林中慢慢的行进，在每个人脸上刻满的都是惶惑以及嗅到死亡气息的恐惧。

佝偻前进的人影映在了扭曲的瞳孔中，枯草慢慢的分开，人影一步步的在接近，越来越近，越来越近，风声呼啸，因恐惧而扭曲的脸迅速转过，顷刻就在一片凄声中被一片鲜红冲洗……

草丛中似乎有什么在反着光，一阵诡异的热温缓缓传到了掌心，在灰冷的月光下，终于看清，那竟然是一条被咬断的手臂。

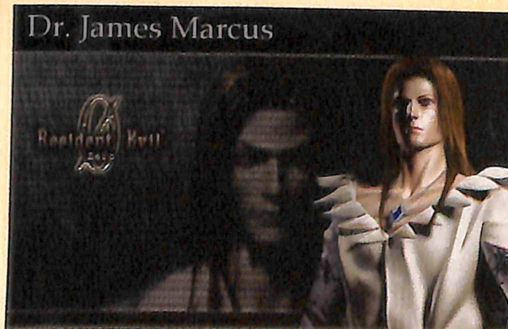
伴着几声枪声，双腿在风中急速转动，而身后，却是那满嘴寒齿紧紧追在身后，一刻不休的想要将身前人吞噬。

喘息、咆哮、脚步、嘶鸣……

夜幕之下一道门被缓缓打开，发出沉闷的回音。而在他们面前出现的，却是一个典雅而寂静的厅堂。像是远古而来的一双眼眸，静静的将要把他们吞没……

这个场景对次世代玩家而言，都非常熟悉了。借助媒体容量的扩大，《bio hazard》这段前无古人的影片开场先于游戏震慑了所有玩家。从这一刻起，游戏制作者也开始注意到电影语言运用在游戏场景中的突出重要。这一段影片氛围的营造极为成功，动静结合，快慢相间，而主观镜头（即以某个人物的视角作为镜头的视角）和客观镜头（通常摄像机角度）的流畅剪接都达到了相当的高度。直到游戏中，各种叙事场景间出现的灵活镜头运用也充分预示着次世代游戏在视觉冲击力上将会达到怎样的程度。

戏剧也好，小说也好，游戏也好，几乎一切文艺都离不开节奏韵律的作用。诗和声乐器乐其魅力直接来源于节奏，而对于小说以及游戏剧本这类叙事性文艺题材而言，良好的节奏也是其内在魅力的最重要因素之一。传统文艺概论所谓的“起承转合”，简而概之即是要求文艺题材本身要表现出曲折的节奏变化。




▲《生化危机》对恐怖气氛的营造非常到位。

音乐最直观的证明了节奏所带来的魅力。以《莎木》主题曲“江清臼抱花歌”为例，三个相同段落的重复完美的结合了游戏的主题，也调动了玩家的情绪。开场带着点凄婉的“3236 32362176563”这阕而有点忧伤的拉开整个“莎木”世界的序幕，带领玩家进入到这个恩怨情仇以及庞大精深的天地中，开场芭月家的悲剧、整个横须贺所代表的莎木世界的苍茫都很好的溶解于这段乐句中。随着一段低柔的慢板，主题再次出现，同样的乐句以稍强的力度提高了情绪，象征着每个莎木世界里的过客都以他们的命运和人格力量，和谐成一段悲壮的旋律，如倾如诉的情感力度将玩家和听众的情绪也升华至最高的程度。随着华彩的结束，乐曲通过旋律的重复将听众导入到磅礴大气的尾声，“3236 3235 3217656”渐慢的两小节讲尾声留在占三拍的低音“6”上，韵律似乎无休止的延长，而所有对莎木故事的感触，对莎木世界中人物人格力量的渲染也达到浑然一体的境界，而曾经深深投入过《莎木》的玩家，无论是否热爱音乐，是否具有乐感，在这种节奏韵律带来的情绪共鸣下必然再一次的沉浸于中，并久久不得平息心底的激动。

意蕴悠长的乐曲是提炼故事情节渲染力的最有用的工具，而对于游戏故事本身，在人物命运安排的起落上能够妥善的处理好抑扬顿挫的节奏感，调动玩家的情绪变化，这都是一名优秀游戏剧作家所必须考量的原则之一。当然，对于追求复杂系统给玩家带来的乐趣，在每个游戏阶段所设置安排的敌方角色的强度以及对玩家的考验，也能够反映出一定的节奏感觉来。动作游戏在节奏方面的要求就更为突出了，



敌人数量的疏密程度、伴随BGM的场景变化甚至对玩家所形成的阻碍（比如《忍者龙剑传2》里风雪影响行动的场景）都根据制作人理解力的高低结合到整款游戏的动感节奏韵律中，从而使玩家在控制游戏人物砍杀运动的同时获得天然和谐的律动感。在这一方面，Xbox游戏《铁甲飞龙》无疑是较为出色的作品。随着场景的变迁，敌人强弱程度的分布都随着BGM的配乐呈现了较为完美的配合，对空中大型战舰如林弹雨的描摹，对峡谷攻性生物姿态万千的绚烂，以及冰川女王华丽而悲哀的咏叹，都激情四溢的带动玩家进入到疾风飞翔的射击快感当中。至于《铁甲飞龙》之前的实验性作品《REZ》更是将音乐、震动和射击的节奏感天衣无缝地结合为一体，也是史上第一款从听觉、视觉到触觉多方面调动玩家运动节律的游戏佳作。

事实上，游戏的构建与音乐的创造有些许相似的地方。通过对基本的系统的组合和创造（基本音符所构成的乐章），配合相关要素如剧情、世界观等的丰润完造（声乐或器乐各声部的和声），加载制作人对艺术的理解而编排的游戏风格的控制（强弱、快慢等节奏所体现的旋律），如此构成一部完整并具有相当感染力的游戏作品。游戏借助美术



以及音乐所体现的艺术风格，就如同音乐的标题一样重要（从某种意义上说，音乐的主题大部分由标题所暗示的意义来指明），揭示着游戏在玩家审美观中树立起来的综合美感。如《bio hazard》、《over blood》这一类的恐怖游戏必然将基调定为低沉而阴暗；而《宿命传说》、《WILD ARMS》这类幻想RPG必然以优美婉转的旋律来代表他的奇幻畅想；至于改编自热门电视剧集《侦探古畑任三郎》和《赏金猎手莎拉》这类有着特殊西方文明影响，和时代文化背景的游戏，也以爵士乐的洒脱激昂来提炼游戏的贵族风格。

值得注意的是，游戏制作的地域风格似乎也与地理人文之下的音乐风格相关。西方游戏的直观、粗旷与西方世界历来形成的开拓精神相关，比较直接的暴力运动表现能够最好的刺激他们运动型神经，因此游戏风格通常偏向于摇滚乐般的张扬狂放。而东方美学之下的含蓄中庸的人文体现在游戏制作上，却是对细节以及游戏性之外人文内涵的精雕细琢。就好比以《零》以及《九怨》为代表的日式恐怖游戏，正如日本恐怖电影一样，基本上不会出现在欧美制作的同类作品中。在进行《零》或者《九怨》时，玩家耳边经常会出现东方管乐所带来的凄婉迷离，而伴随重金属出现的虐杀怪物的快感只有在西方"恐怖"游戏中才会累牍出现。

游戏类型也和音乐类型一样，经过长期的实践逐渐形成较为固定的类别。无论具体一款游戏作品的系统设计怎样，一个类型的所有游戏在其规则上都有铁定雷同的地方。然而，即便是同种类型的游戏，采用了基本相同的系统和游戏法则，具体侧重点的不同就会带来游戏乐趣完全不一样的体验。这似乎可以借用音乐里的调性来比喻。

众所周知，一个音程由八度音阶来构成，从低音1到高音1为一个八度，对于每个音阶，相对用"do""re""mi""fa""sol""ra""si""do"来表示他们的唱名，以CDEFGAB来标注为他们的音名。一个乐曲，即以标准音的音名来记录这首乐曲的音高。乐器在制作完成后，都有其绝对音高来衡量的调值，乐器师根据其音高来标注其调值。比如中国传统丝竹乐器箫，就以第三孔的发音作为该把箫的调值，而吹奏乐曲时，则以全部发音孔全部按住后的发音作为调值标准。比如最常见的G调曲子，就要求吹奏者以全按作5的指法进行吹奏；而一旦要吹C调的曲子，按照音阶的相对关系，就要提高三度，以音孔全按作2的指法去吹。一首曲子，只要其最低音不低于全按的筒音，就能用不同的调子吹同样的曲子，听来因为音高产生了变化，虽然是完全相同的一首曲子，也有着不同的音色表现和韵律感。



在游戏中也是这样，一个类型的游戏其系统构造会有基本的传统沿袭，比如一款横版过关游戏，通常会由打斗、跳跃、拾取等动作组成。调整这些动作要素在一款游戏里的成分，将某些动作要素前置甚至完全突出，即形成该款游戏的特色。《双截龙》、《脱狱》等游戏强调打斗的快感；《松鼠大作战》将拾取并投掷物品作为主要的打斗乐趣；而《马里奥兄弟》以及《敲冰块》等游戏则基本上依靠跳跃来展现趣味性。在同一款游戏之内，只要规则允许，如同音乐变调那样适当范围内改变游戏方法，所获得的乐趣也是中规中矩按照游戏规则来进行所无法体会的。相信大多数玩家都在互联网上看到过有游戏高手演示的《魂斗罗》基本不开枪过关的精彩表演，在这里，他们通过娴熟的操作，将原先射击杀敌的快感变为巧妙腾挪躲避敌人的快感，这种乐趣是出乎游戏制作者意料之外的。日本以至我国国内，都有大量的玩家不甘心受游戏规则所限，故意放弃某些操作手段，而突出另一些操作手段，以此来完成对另类高难度的挑战。相信看过用钓鱼竿玩《刀魂》和用跳舞毯来操纵里昂在浣熊市冒险录像的玩家，一定对这些妙想天开的"变调高手"佩服之至吧。

## 第三章 空间

游戏既然是对现实世界各方面现象的一定程度之上的模拟，那么现实或者假想世界的环境变量对游戏本身，也是非常重要的。这就好比戏剧舞台上的布景，虽然不能直接为戏剧冲突提供灵魂式的烘托，但人物命运的悲喜剧意义却通常 在台词、音响之外，将环境也作为重要的煽情工具之一。

游戏相对于戏剧，不在受限于布景的困难，可以直接表现真实或者幻想的场景，因此，虽然失掉了戏剧场景所产生的提示作用和烘托作用以外，却能够更真实地以环境的美观带给玩家愉悦的视觉享受，以及利用环境的优美来缓和玩家在游戏进程中的疲劳。在体现游戏之



中场景互动要素的技术成熟以前，场景一般只作为审美的补充，很少产生作用。然而细究游戏场景制作的一些原则，是和真实的建筑以及环境艺术有所共通的地方。

最能体现中华审美的建筑艺术是传统的园林艺术。漫步楼台亭阁、弯池鱼梁之间，听着婉约优雅的笛曲"姑苏行"，似乎觉得园林艺术是匠心独运、妙手偶得的作品，巧妙之处仿佛天马行空，无迹可寻。然而，园林艺术却有其本身严格的章法和规则，贯穿在每一位造园大家的基本艺术准则当中。《红楼梦》中大观园刚造成，贾政对正门山石屏障的评论最能反映中华园林艺术第一原则："非此一山，一进来园中所有之景悉入目中，则有何趣。"一言以蔽之，正和中华传统道德一样，园林第一要则即为含蓄。一切园林都是在一个封闭环境之内营造山水情操，一山一石即可见一天一地，而往往是利用游廊、小径将有限的空间割裂为多个审美角落，由此使游人获得最多的审美来源。游戏的场景制作也依据此理，在一个较低的起点，随着游戏剧情的起伏，逐渐将玩家带入到各种奇幻天地内。如果玩家一开场就对整款游戏的所有版图一览无余，那么除了对游戏完成度的追求以外，就不会产生其他对游戏环境产生的愉悦。在以往国内制作的某些电脑

游戏中，由于游戏开关的调整不合理和制作态度的不严谨，我们可以看到玩家控制的角色可以随意闯入目前等级还远远不够去冒险的场景，而且居然就已经触动了不该在当前发展的情节，无法退出，只能眼睁睁的倒在等级高过自己数倍的敌人面前。除了游戏本身给玩家造成的不友善的印象以外，提前接触到大部分的场景也会降低玩家的新鲜感。同理，网络游戏被单机游戏玩家所诟病的地方除了无聊练级以外，无法对场景的开放程度进行制约也是其弱点之一，玩家只要小心避开等级高于自己的怪物以外，通常可以进入大部分甚至开放的全部场景，对于厂商来说，这样也许能延长玩家浪费在奔波行走之上的在线时间，但对于玩家而言，来自于精细制作的场景的冲击就薄弱的多了。而传统的单机游戏至少在环境这一因素上，可以呈现出层层递进的不间断刺激。

无论是古典园林还是实用的厅堂建筑，中华建筑还有一个突出的构造原则即是严格的中轴线概念。在一个建筑区域中，坐落于中轴线位置的都是该建筑群的主体建筑，并且不容僭越。体现在皇宫，则是皇帝利用于登基、庆贺生辰以及出兵征讨等最重要大典的最高殿宇；体现在寺庙，则是供奉释迦牟尼的最主要建筑大雄宝殿；而体现在私家园林，则是作为该园林正名之重的楼阁（如大观园的大观楼）。游戏的场景制作也是如此，无论制作者的奇想把玩家带到怎样的神奇境界，总有一个场景作为游戏主人公的活动中心，其中担负了记录、休养、强化装备等重要的职能。在RPG游戏中，类似飞空艇、家乡等基地性质的场景存在，是玩家调整投入疲劳的最重要场合。然而问题在于，游戏中这些中心场所也和传统建筑中的主体建筑一样，大气、堂皇而缺少审美的变化。因此，有些制作者也将注意力放在了游戏中心场所的精心设计上，比如《龙战士》和《暗黑编年史》等RPG游戏，已经允许玩家通过自己的努力来建设中心场所，使它得到持续不断的发展和变化，如此玩家在这一接触最多的场景之上的投入程度也大为增加。

园林艺术如同作画，有着很多的技法。我们漫步游廊之中，通过各种形状的漏窗来框取一定区域之内的景观，由此便形成“框景”，使游人获得观赏绘画一般的陶醉。而更为重要的是，只要留心观察，一切园林中每一个漏窗的形状都绝对不会重复，由此来追求最大限度之上“框景”的变化。游戏制作因技术和投入资本所限，不可能在每一个场景制作上都保持不重复的过高要求，相反为了延长游戏进程，在一个迷宫区域内会出现大量重复的场景，连怪物配置也完全一样。有些游戏注意到了这点，通过随机变化的迷宫来保证玩家一定的新鲜感。另一种做法则是在相似的场景中对景物作一些细微的调整，比如增加或者删剪一些上一项通场景之内的布置，这样的手法正和“框景”相似，景观本身（游戏场景）没有受到任何改变，而借助游廊上漏窗的形状变化（场景中景物的简单变化）带来不同的观景感受。善于这种技法的运用，还能使游戏场景起到不一般的暗示作用，使玩家产生更多的新鲜感。比如《bio hazard》之类的恐怖冒险游戏，在原本就阴森恐怖的场景之下通过一些布置的细微变化，如停尸间被突然打开的冷藏格、被推动的木窗等来暗示丧尸的可能出现，从而加大玩家的紧张程度。

在园林艺术中，有所谓“对景”或者“衬景”的手法。对景是以地理位置上呈相对位置的两幢建筑或者景观形成对比，由此体现出空间审美的高度逻辑概念，大观园中一高一低的凸碧山庄和凹晶馆遥遥相对，一观明月，一对瑶池，形成最为典型及优秀的“对景”实例。而在人间天堂的杭州，在西湖两个对角线上，宝淑塔和雷锋塔也形成这样的对景，宝石流霞和雷锋夕照成为西湖最美的一双晚景，所以可以想见雷锋塔的坍塌在杭州人民心中是怎样的一种损伤。而所谓“衬景”，则是故贬一景或者借一景来提高另一景的审美价值。以一弯月洞门来映衬一方幽幽庭院婆娑古树，以北海一池泱泱之水来映衬白塔的崇高肃穆，都是“衬景”所取到的作用。游戏之中，借助于场景之间互相暗示和映衬在主要场合下都作用于提供玩家解谜以及对故事情节的暗示。游戏制作者不可能像建造园林一样对每个场景的点缀作用都苦心孤诣，而目前早已形成主流的3D游戏由于玩家视角的自由变换，场景之间的相互作用也并没有那么突出。然而，对于一位视游戏制作为艺术创造的制作人而言，在无关紧要的场景之内抒发自己的世界观以及提升游戏的人文内涵，也是相当重要的一种艺术手段。《寂静岭2》随处可见来自于宗教哲学等文化信息在游戏上的表现，而《莎木》这样将大幅精力放置在毫无作用的次要场景的精细刻画上，更是绝无仅有了。而随着动画渲染技术和游戏平台3D机能的不断强化，制作精美而具有高度互动性的庞大场景也不再是过往玩家的一个奢望。《莎木》成为表现游戏庞大环境的第一道亮声，而《Jet Set Radio Future》



所带来的瑰丽广袤的场景以及丰富到无法想象的互动细节也让玩家在如此宽广的活动及审美空间中，获得对游戏直观印象最大程度的愉悦。

如流星满天，如山崩海啸，天地间一切离奇都被电玩投射在玩家的视网膜上。

游戏是视觉的娱乐，是影像的游戏。

在下一期，我们首先就要走入的，就是游戏这个影像的世界，探寻光影变化的脉络和法则……






# 次世代战争十年梦回

## The War of Next Generation

文 RAIN
编 星夜

# 次世代战争十年梦回

1990年代初，任天堂与世嘉发动了一场游戏机存储规格大战。这场战争没有赢家，它的结果是一个新帝国的诞生，一个让任天堂和世嘉都意料不到的王者的诞生……

## 猜疑

CD的历史开始于“Video Long Play（VLP）”，这种视频光碟格式没有取得商业成功，然而却给荷兰和日本的两家公司开拓了前进的方向。1982年，菲利普和索尼联合制订了CD-DA（Compact Disk-Digital Audio，数码音频压缩光碟）格式，通过这种格式可以在光碟中存放高保真度的立体声数码音频信号，这种规格获得了巨大的成功。1985年，CD-DA技术开始扩张成为电脑数据存储规格，菲利普与索尼再次联合制订了CD-ROM规格，这种规格获得了微软等IT业重要厂商的支持，不过由于数据读取速度等问题，CD-ROM的普及非常缓慢。




1988年NEC与Hudson联合推出了PC-E的“CD-ROM2 SYSTEM”，并以在当时看来不可思议的200人豪华阵容制作了《天外魔境》，这款采用大量动画和真人配音的游戏当时在业内造成了巨大的轰动。大容量游戏带来的视觉冲击力的提升似乎要比高性能主机更加明显。在硬件技术上总是走在时代前列的世嘉当然也注意到了CD-ROM将可能为业界带来的革命。




1991年初，世嘉宣布了Mega-CD，这是基于MD硬件结构的CD-ROM强化版本，世嘉原来的计划是在1991年底于日本推出，而美国方面则于1992年推出。美国世嘉方面对于Mega-CD的计划非常兴奋，当时美国世嘉在与任天堂的竞争中逐渐占据主动，他们相信这部采用大容量CD-ROM的强化版主机可以成为其战胜任天堂的最后一步棋。然而令美国世嘉气愤的是，Mega-CD完全是由世嘉日本总部负责的，并且一直对美国方面隐瞒其技术细节。美国世嘉内部对Mega-CD项目一无所知。直到1991年夏季，日本方面才寄来一套赶工制作的试作品，然而这套试作品光驱却无法提供任何技术细节。美国世嘉的多数员工都认为Mega-CD是一部采用全新规格的新一代主机，直到主机即将发售前的最后一刻才知道原来Mega-CD是基于MD的结构开发的。

**“他们直到最后一刻才给我们发来真正可以运行的样品，因为他们对我们充满怀疑，以为我们会把技术规格泄露出去。这真是令人胆寒。”**

**——前美国世嘉执行制作人麦克尔·雷瑟姆（Michael Latham）**




1991年12月1日Mega-CD在日本以49800日元的价格上市，凭借640MB大容量游戏带来的视听震撼，这部主机上市第一天就卖出了10万部。日本方面对于这一成绩相当满意。然而在FC和SFC的大批巨作的前后夹击下，售价昂贵的Mega-CD在几个月后就无人问津了。在MD已经取得一定战果的美国市场方面，由于日本总部与美国分公司之间的猜疑，Sega-CD（美版的Mega-CD）直到1992年11月的芝加哥消费电子展召开时才正式公开，而在次世代主机已初露端倪的当时，Sega-CD早已无法引起人们的兴趣。欧版Mega-CD则是在1993年4月发售，售价高达270英镑，只有4%的欧洲MD用户购买了该主机，半年之内首批7万部Mega-CD只卖出了6万部。

## 暗渡陈仓

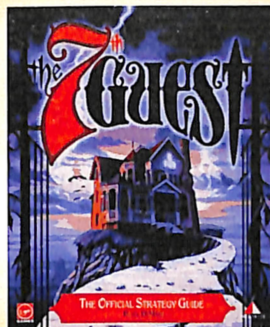
在世嘉Mega-CD的开发计划背后是一头对游戏业垂涎已久的猛虎。由于CD-ROM的核心技术主要掌握在索尼和菲利普两家公司手中，要开发CD-ROM主机，世嘉没有多少选择。Mega-CD的基础设计工作都是由日本世嘉与索尼合作完成的。讽刺的是，世嘉的死对头任天堂也在与索尼合作，SFC的主要研发伙伴之一就是索尼。与世嘉一样，任天堂的CD-ROM主机计划同样由索尼提供核心技术。


■日本任天堂总部。

1991年任天堂与索尼的CD-ROM主机“PSX”正式公布，其后不久，索尼行政人员透露了该公司独立推出采用CD-ROM的游戏机PlayStation的计划。索尼对游戏业的狼子野心终于开始显露。由于此前索尼在与任天堂签订的PSX合作协议中曾明确提及索尼有权自行发售SFC的CD-ROM兼容机，任天堂意识到PlayStation将会具备SFC游戏的兼容性。任天堂对当前形式经过周密部署后允许索尼在消费电子展上公开PlayStation，而私底下却开始与另外一家拥有CD-ROM核心技术的公司合作。就在索尼公布PlayStation计划的第二天，任天堂却大张旗鼓地宣布与菲利普合作开发SFC专用CD-ROM。

对于索尼而言，任天堂暗渡陈仓的做法简直是一种当面侮辱。不过当时负责该项目的久多良木健依然决定将PlayStation的开发计划进行到底。当时的索尼社长大贺典雄对于任天堂的行为也非常气愤，于是通过了久多良木健提出的基于PlayStation的“次世代主机”研发计划，并且前所未有地将该计划提升到全公司的层面，作为索尼的一个战略性新产品。

正当索尼的次世代主机研发项目悄无声息地启动之时，任天堂正在为其CD-ROM主机寻找合适的游戏。第一个进入他们眼帘的新作项目是《第




七访客》(The 7th Guest),这是位于美国俄勒冈州的Trilobyte公司开发的一款PC游戏,借助CD-ROM的大容量采用了极度精美的静态CG贴图,在发布之时就获得了极大的关注。美国任天堂方面负责SFC CD-ROM计划的丹·詹姆斯(Don James)亲自飞往Trilobyte的总部,在参观了该作之后,詹姆斯认为这就是为SFC CD-ROM度身打造的游戏。任天堂为这款游戏支付了100多万美元,对于当时的PC游戏开发商而言是相当了不起的数字。然而SFC CD-ROM最终还是没有面世,任天堂最初将该主机的发售计划延期到1993年8月,后来随着64位新主机的开发,SFC CD-ROM计划不了了之。而这个在当时看来只是小小插曲的CD-ROM争端成了任天堂帝国土崩瓦解的灾难之源。

## 新势力

在1990年代初,有一个正在迅速崛起的对手是任天堂与世嘉所无法忽视的。在多媒体时代来临之际,PC游戏开始逐步侵占电子游戏的市场份额。




早期采用廉价而简单的内置扬声器的PC机只能发出非常单调的几种声音,几乎没有音效的概念。1989年,新加坡企业家沈望傅成立了"创新实验室(Creative Labs)",并且推出了一款价格合理的PC声卡"声霸卡"。这款声卡具备了语音、MIDI音乐等的处理能力,而且实现了具备大规模商业化推广的低价格,一时之间几乎成为业内的标准。当时的PC游戏开发公司对于Sound Blaster声卡的出现致以一片喝彩之声,争相为自己开发的新作加入各种复杂的音效。以"《创世纪》系列"和技术力著称的Origin Systems推出了一款《银河飞将》(Wing Commander),为PC游戏业的多媒体革命打响了第一炮。

PC游戏的多媒体革命中,CD-ROM同样扮演着至关重要的角色。PC CD-ROM出现后,Hyperbole Studios、ICOM、甚至维亚康姆旗下的New Media公司都相继推出了大批所谓的"互动电影",这批低成本软件剧本糟糕,互动性极差,并且演员也多数都是业余的。CD-ROM的大容量带来了很多新的可能性,然而在资金和制作经验严重缺乏的年代里,人们还是无法准确把握大容量游戏的发展方向。在这个变革的时代里,3款名作的诞生让PC游戏业顺利从"史前时代"过渡到多媒体时代。

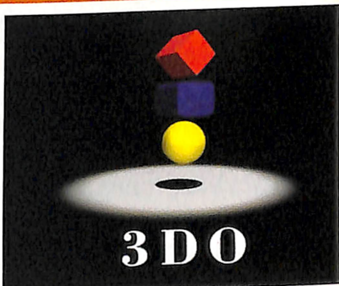

■《神秘岛3》的游戏画面。

第一款游戏是由日本游戏发行商Sunsoft资助的《神秘岛》(Myst)。米勒(Miller)两兄弟在华盛顿开了一家小型游戏制作公司Cyan Studios,推出了数款小制作的游戏后,他们构思了一块采用超现实风格、融入精巧的解谜要素的游戏。不过要开发这样一款大制作的游戏,他们需要资助。他们找到的第一家公司是Activision,不过当时Activision正面临破产危机而自顾不暇,吃了闭门羹的米勒兄弟又找到了Sunsoft。当时Sunsoft正准备推出基于CD-ROM的游戏,双方可谓一拍即合,Sunsoft的首批开发资金很快就到位了。不过在游戏开发过程中,米勒两兄弟发现这样一款大容量游戏的开发成本远远超出了他们的预想。作为一家日本公司,Sunsoft对于PC游戏不感兴趣,他们只想在家用机上推出这款游戏。最终Sunsoft只支付了35万美元,购买了《神秘岛》的家用机版版权。Sunsoft分别在3DO、Jaguar CD、PS、SS上推出了该作,虽然销量都不是很好却也足以让他们小赚了一笔。《神秘岛》的另外一部分开发资金来自Broderbund,他们与Cyan Studios一道推出了《神秘岛》的Mac和PC版。结果该作销量达到了400万套——一个当时所有PC游戏开发商们从来不敢想象的天文数字!

还有一款游戏就是前面已经提及的《第七访客》。从技术角度而言,《第七访客》是一款绝对的杰作,这款游戏拥有相片级逼真度的背景CG贴图,并且有扮演鬼魂的真人演员的视频演出。不过由于谜题设计不够精巧,画面虽逼真却缺乏《神秘岛》那种迷人的幻想感觉,这款游戏并没有获得《神秘岛》那样巨大的成功。

第三款游戏的影响力比以上两款都要巨大而持久,这就是开创了FPS游戏新纪元的《毁灭战士》。前面两款游戏主要是利用多媒体时代大容量游戏带来极强的视听享受,而《毁灭战士》则是借助当时PC硬件性能的提升,以极为成熟的方式实现了所谓"虚拟世界"的概念。这款游戏的联机多人游戏模式也实现了以往多数PC游戏不曾具备的对战乐趣。

## 先驱




1993年底,3DO、雅达利、世嘉、索尼以及任天堂的新一代主机相继浮出水面,次世代的战火一触即发。

在16位机时代市面上涌现了大批采用CD-ROM的游戏机,PC-E的"CD-ROM2 SYSTEM"、SNK的NeoGeo CD-ROM版、菲利普价格高昂的娱乐/教育设备CD-i、世嘉的Mega-CD……然而没有一款主机能够真正体现所谓的"次世代游戏"的真正魅力。直到1993年10月,松下生产的"REAL 3DO Muliplayer"的诞生标志着电视游戏业正式进入"次世代"的新纪元。

REAL 3DO Muliplayer是一种全新商业模式的试验产物,这种商业模式简单的说就是由一家公司负责技术开发,另外一家公司进行产品生产,双方都无需向对方支付授权金。这款主机本身是由米柯(RJ Mical)和戴夫·尼多(Dave Needle)设计的,他们是Amiga公司的工程师,后来加入了Epyx公司,并设计了雅达利的Lynx掌机。他们认为是雅达利商业宣传上的漫不经心造成了Lynx的失败,于是愤然离开了Epyx。辞职的第二天,他们在酒店里探讨了未来的发展计划。在讨论的过程中,一款具备突破性性能的新主机计划逐渐成型。当晚进餐的时候,他们兴奋地在餐巾上画下了设计新主机所需元器件的草图。

硬件结构草案的提出非常容易,然而要进入实质性研究设计却是非常困难的事。米柯和尼多需要大笔资金支持,他们需要有投资者购买他们的设计概念。而他们想到的第一个买主就是世嘉。

在Epyx总裁戴夫·莫里斯（Dave Morris）的引荐下，米柯和尼多会见了当时美国世嘉的总裁麦克尔·凯兹（Michael Katz）。两人提出的条件非常简单——以两年的开发时间和200万美元的投资，为世嘉设计一部具备“究极革命性”的电视游戏机。由于条件很低，并且两人毕竟曾经设计过Amiga电脑和Lynx，凯兹很快就答应了他们提出来的要求。然而在向日本总部提出这一建议时，当时世嘉的社长中山隼雄立刻予以否决——因为当时日本方面已经在没有通知美国分公司的情况下开始了新主机的研究。

**“当时我刚为了一款新游戏向 Joe Montana 支付了 170 万美元，我想为了开发一款次世代新主机而支付200万美元根本算不了什么。于是我介绍他们前往日本总部。他们去了两三次，向中山隼雄提出了他们的设计概念。结果还是被拒绝了。”**

**——前美国世嘉首席执行官麦克尔·凯兹（Michael Katz）**

米柯与尼多联系的第二个人就是崔普·霍金斯（Trip Hawkins），EA的创始人。1991年霍金斯离开EA后成立了SMSG公司，当米柯和尼多找到他时，霍金斯对于他们所演示的这项新技术的尖端功能非常着迷。执掌EA多年，霍金斯在硅谷具有广泛的关系网，对于整个业界的运行情况了然于胸，他知道自己绝对有实力让这项崭新的技术成为让整个业界震撼的产品。

将3DO从概念变为现实是一个漫长而艰难的过程，需要有非常庞大的团队。米柯开发Amiga电脑时整个团队只有17人，开发Lynx时只有米柯和尼多两人，而开发3DO的过程却动用了一整个“军团”。戴夫·尼多主要负责硬件设计，他所设计的这部主机几乎无所不包，可以玩游戏、听音乐、看电影。主机名字中的“Multiplayer”的意思并非“多玩家”，而是“多用途播放器”。主机采用了32位ARM 60 RISC处理芯片，内存为3MB。不幸的是，这部主机的诞生却有点生不逢时。就在主机设计工作全部完成时，业界的芯片设计工艺出现了大突破，使得具有浮点运算性能的处理器价格大幅降低，而浮点运算指标对于3D图形的处理能力具有重大意义，该技术被广泛用到了后来出现的主机中，而作为次世代先行者的3DO因此在3D图形处理能力方面大大受制于人。

**“当时我们本来打算加入浮点运算能力，不过这会大大增加成本，并且使得芯片体积更加庞大。然而到了后来，这种技术越来越便宜了，并且在游戏机中得到了广泛的应用。**

**那可能会加快多边形的运算速度，不过老实说，我真的没想到会造成那么大的差距。”——崔普·霍金斯（Trip Hawkins）**

## 新商业模式

从一开始，霍金斯就打算采用与其他公司完全不同的商业模式。任天堂与世嘉都是自行生产主机，而霍金斯只是要建立一个硬件标准，然后授权给其他电器生产商生产。霍金斯也没有想过为自己的游戏机发行游戏。在他的商业模式中，经营利润完全来自于技术授权金。最初霍金斯的模式得到了广大实力型企业的拥护，松下、三洋、AT&T等都表示对生产这样一种游戏机感兴趣。软件方面则有80多家软件商与3DO签订了合作协议。一夜之间，3DO成了让整个华尔街疯狂的投资热点。

1993年秋季，霍金斯第一次向媒体揭开了3DO的神秘面纱。不过并不是所有人都对这款次世代主机的性能感到震惊。在后来的一次访谈中，当时美国任天堂的主席霍华德·林肯（Howard Lincoln）毫不掩饰对3DO的轻蔑。他认为，错误的商业模式将成为霍金斯的致命伤。

从软件起家的霍金斯显然轻视了游戏业最基本的“游戏规则”，在一款新主机的市场导入时期，“硬件亏本，软件赢利”是业内的金科玉律。霍金斯将Multiplayer的价格定为699美元，是当时SFC和MD价格的4倍以上。当时霍金斯的定价参考基准是Commodore电脑，Commodore 64电脑的售价为700美元，而霍金斯认为3DO的各方面性能远远超越了Commodore电脑。霍金斯认为这样的价位完全在消费者的承受范围之内。

可惜的是3DO的硬件设计却存在诸多缺陷，糟糕的手柄设计就曾经让3DO大为头疼。3DO Multiplayer的手柄采用类似SFC的简单设计，手感不好不说，方向键也总是不听使唤。后来3DO的工程师向消费者提议将手柄背部的螺丝放松一点，虽然这种简单的小办法在某种程度上缓解了方向键失灵现象，不过还是没能彻底解决问题。

3DO首发时附带一款游戏，而这款游戏的选择也让人费解。3DO的市场定位是年轻人，而霍金斯却打算附赠一款叫做《Shelly Duvall's A Bird's Life》的游戏，这是一款教育娱乐软件，主要内容是教小朋友有关鸟的知识。幸运的是，水晶动力制作室为3DO开发了一款叫做《Crash 'N Burn》的赛车游戏，发挥了该主机的硬件实力，并且最终被选定为首发的附赠游戏。不过即便如此，3DO Multiplayer发售初期可以玩的游戏依然少得可怜。根据当时的数据统计，REAL 3DO Multiplayer发售后的1年时间里实际只卖出了12.5万部。1994年松下将该主机的价格下调到399.95美元，然而当时PS、SS等性能更强劲的主机已经相继公布，3DO的性能优势荡然无存。3DO在海外市场的表现比美国要好，尤其是在亚洲的销量更是超越了美国本土。不过这其中的主要原因并非3DO的游戏，而是该主机具有较强的影音播放能力，而这种功能对于亚洲消费者更具吸引力。

首批3DO游戏基本上都没能发挥32位机的真正实力，在其后的两年时间里，与3DO颇有渊源的EA推出了一批能够很好地展现3DO硬件特点的作品。首先是一款移植自MD的摩托车战斗竞速游戏《Road Rash》，其后EA的王牌“《Madden NFL》系列”也推出了3DO版。借助CD-ROM的大容量特点，3DO版《Madden NFL》中出现了大量的比赛视频片断，并且游戏中出现的球员比例更大、更逼真，画面也更清晰。《FIFA》系列也在3DO上推出，并且采用了多个镜头角度、具有真正的3D球场、根据比赛的进行情况有真人现场解说。EA的实力支持真正展现了3DO上次世代3D体育游戏的精彩，然而这些游戏出现得实在太晚。当EA与《Car and



■EA是3DO的坚强后盾，然而即便是《极品飞车》这样的大作也无法挽救3DO。

Driver》杂志合作开发了一款逼真的3D赛车游戏《极品飞车》时，玩家们已经对3DO彻底失去了兴趣。

## "虎"落平阳


NG HARDWARE: JAGUAR

Jaguar

| | |
|---|---|
| Manufacturer: | Atari |
| Price: | $149; CD addon $149 |
| Released: | 1993 |
| Origin: | US |
| US Sales: | 150,000 |

Hampered from the start by unattractive hardware styling, a shortage of decent software, and Atari's reputation, the Jaguar, with a CD unit available and a VR headset on the way, is fighting its best to stay competitive — and alive

The history of Atari

1993年11月，雅达利推出了史上最为短命也是最受争议的一部主机，这就是美洲虎（Jaguar）。美洲虎是一款插卡式主机，硬件上最为夸张的地方就是采用了5颗处理器协同工作，其中包括两颗由摩托罗拉生产的64位RISC图形处理器。于是雅达利宣称美洲虎是历史上第一部64位机，而竞争对手则反唇相讥，霍金斯就多次当着媒体指出美洲虎其实只是一部16位机。

从美洲虎刚公布之日起，雅达利总裁萨姆·特拉梅尔（Sam Tramiel）就面临着巨大的挑战，自从Atari Shock事件后，雅达利的每一部新主机总是惨遭零售商们的冷眼旁观。很多零售商都拒绝销售美洲虎，虽然有200多家软件商宣布加盟美洲虎，真正开始进行相应游戏开发的寥寥无几。美洲虎首发时只有5款游戏可以选择，不过250美元的售价使其在3DO面前拥有极强的价格优势。雅达利在进行广告宣传时着重强调了美洲虎与3DO之间的价格对比。这使得美洲虎在1993年一度压倒了3DO。

美洲虎的软件开发环境非常复杂，这也是多数软件商自始至终都没有开发对应游戏的主要原因之一。美洲虎的实际性能是相当高的，然而复杂的游戏开发环境使其初期根本就没有能够反映硬件实力的游戏出现。真正把握了美洲虎硬件结构的却是几家英国小型游戏制作室。Jeff Minter的《Tempest 2000》和Andrew Whitaker的《异形对铁血战士》都具有相当不错的3D画面。其中《异形对铁血战士》是足以让霍金斯收回所谓其16位机说法的游戏，这款FPS游戏从美洲虎设计中期就开始投入开发，开发时间超过17个月。在该作开发的过程中，雅达利的工程师对美洲虎的设计进行了4次大幅改动。

▲《异形对铁血战士》的游戏画面。

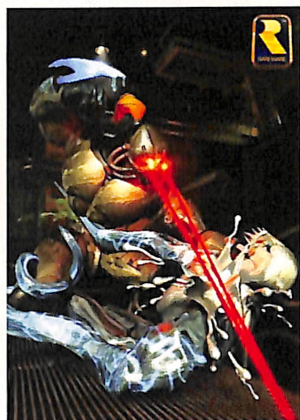
1994年，雅达利与3DO开始大打价格战。美洲虎的价格降到了149美元。然而由于严重缺乏软件，美洲虎还是被奋起直追的3DO远远抛在了身后。到1995年夏季退出市场时，美洲虎总共只卖了20万部。

## 新的亮点



▲《杀手学堂》的SFC和Ultra 64版几乎是同时开始开发的。

1994年，任天堂在消费电子展上公布了他们的64位主机"Ultra 64"，这部主机与硅谷图形公司合作开发，具有划时代的强劲3D处理能力。任天堂行政人员租了一辆大巴载着一批记者前往酒店参加Ultra 64的小型媒体见面会。当时所有记者都没有见过该主机，而任天堂在此之前也仅仅公布了Ultra 64的设计原型。在一个有四台大电视屏幕的小房间里，记者们看到了在Ultra 64上运行的《杀手学堂》(Killer Instinct)。从这一刻开始，命运坎坷的任天堂次世代计划正式浮出水面。



任天堂当时并没有公布Ultra 64的具体发售时间，不过暗示该主机将于1995年秋季发售，售价约为250美元。然而在这段时期内，PS和SS的发售计划也相继确定，任天堂需要一个能够压制对手的利器，让自己获得喘息的时机。SFC与GB这两大法宝又担当起了重任。1994年任天堂在公布Ultra 64的同时也宣布了"Super Game Boy"，这是一款能够让SFC玩GB游戏的适配器，与如今NGC的GB Player相似。任天堂希望能够让SFC和GB互相扶持，不过在当时Super Game Boy实在是一个非常荒谬的产品，当时GB本身的销量一直都在下滑，而Super Game Boy的售价则高达60美元，比GB本身还贵。

不过任天堂总是能挖掘出新的亮点，对于当时的SFC而言，这个新亮点就是《超级大金刚》。

1992年，任天堂最重要的开发伙伴之一——由乔尔·霍克柏（Joel Hochberg）和斯坦柏（Stamper）兄弟成立的英国游戏制作室Rare——从游戏发行业界彻底消失了。Rare曾经为FC开发了50多款游戏，然而每年10款游戏的量产型路线并未使其获得多少名气。在SFC上开发了两款游戏后，Rare突然从人们的视线中消失了。

**"我们参加了美国任天堂的开发者大会，我们对于眼前看到的东西很不满意。那些公司简直是在16位机上开发8位机游戏。"**

**——Rare创始人乔尔·霍克柏（Joel Hochberg）**

Rare的潜伏是因为他们要发挥SFC的真正实力。克里斯·斯坦柏（Chris Stamper）被人戏称为"技术魔巫"，他曾经发明了在FC上进行分割屏游戏的技术。如今他开始研究在硅谷图形的工作站上制作24位图形并将其转换为SFC的二维图形的技术，这种技术可以让SFC游戏具备3D游戏的视觉效果。克里斯成功地设计出能够将高端工作站的图形转换为SFC游戏图形的设备后，他的兄弟蒂姆·斯坦柏（Tim Stamper）设计了一款拳击游戏用来展示该技术的惊人效果。然后他们邀请了日本任天堂总部的高层前往Rare总部参观。

**"当我们带NCL（Nintendo Co., Ltd.）的人前往美术部向他们展示我们的新技术时，他们一直低头盯着桌底。我问他们在干什么，他们说他们在找桌子底下的大电脑，因为他们不相信这些图形居然是由这么小的一个盒子（指SFC）处理出来的。"**

**——Rare创始人蒂姆·斯坦柏（Tim Stamper）**

被Rare新技术所震撼的几位任天堂官员回国后立刻向山内溥报告，很快山内溥就联系了Rare的斯坦柏兄弟，并且询问他们需要哪些帮助。蒂姆提出了使用大金刚这位已经很久没有在任天堂的游戏机上露面的经典角色，宫本茂与山内溥当即表示同意。新形态的"大金刚"开始投入制作。

要制作一款出色的游戏仅仅依靠强劲的技术是不够的，为了能够赶在圣诞黄金商季为所有SFC玩家带来惊喜，Rare用尽公司的全部资源，并且取得了任天堂的大力协助。宫本茂设计了大金刚的新形象，并且授权Rare对其进行随意改动。而蒂姆则在无数张报事贴上画下了关卡设计的草图，然后将这些草图连成一条直线，一款"大金刚"的新版横卷轴平台动作游戏就这样逐渐成型了。




《超级大金刚》的画面创作过程与以往的SFC游戏存在本质性区别，简单地说，这款游戏是以3D的技术制作2D的游戏。Rare的工作人员先使用多边形搭建出角色和各种物件的3D模型，然后美术设计师在3D模型上贴上贴图。为了让游戏具有既卡通又真实的丛林感觉，Rare将总部搭成了一个迷你丛林。Rare总部位于英国小镇特怀克罗斯，周围大片的农场让他们可以方便的就地取材。将这些根据实物拍摄获得的贴图贴在3D模型上之后，接下来的工作就是用克里斯的设备将其转换为SFC上的2D图形。当这样一款惊人的游戏在消费电子展上展出后，记者和业内人士惊讶地发现，SFC竟然有着不输于次世代主机的画面水平。

## 从木星到火星

Mega-CD计划失败后，世嘉又推出了一款"32X"。这款设备的开发代号为"木星"。这是一款蘑菇状的外设，将其插入MD的卡带插槽后就具备了32位机的处理能力，世嘉宣称，搭载32X后MD的运算能力将会提升40倍。32X的核心是两颗日立32位RISC芯片，还有一颗每秒可以处理5万个多边形的3D图形处理器。当时世嘉已经在日本公布了真正的次世代主机"土星"，不过32X由于是一款基于MD的外设，售价只有159美元，加上当时MD在美国普及率相当高，能够以最低的价格让自己的主机进入次世代，对于不少玩家而言无疑都是十分诱人的。此外，当时有关32X可以兼容土星游戏的流言也在业内广为散布。对此，总是爱揭人疮疤的崔普·霍金斯有话要说：




**"大家都知道32X只是一个过渡产品，并非'次世代主机'。它非常昂贵、性能不高、游戏开发难度高，并且不会与土星兼容"**

**——崔普·霍金斯**

世嘉的行政人员迅速对霍金斯的言论做出了抨击，愤怒地告诉人们霍金斯的话简直是不知所云、信口雌黄。并且以"土星和32X的基础架构相同"的说法模棱两可的回应有关32X与土星是否存在兼容性的疑问。不过霍金斯的猜测显然是正确的，以32X的性能并不足以运行土星的游戏。32X最初是由日本世嘉设计的，最初是一款完整的新主机，世嘉内部称其为"MD2"。不过美国世嘉对该主机的设计并不满意，因为该主机的性能并不比MD提升多少，只是发色数多了一倍，生产成本也低了很多。

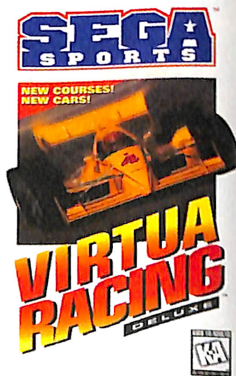
美国世嘉的研发部主管乔伊·米勒（Joe Miller）坚决反对推出性能强化程度极小的所谓"新主机"，在他的建议下，日本世嘉对32X进行了改进，加入了一组处理芯片，并且将其设计为MD的外设。这款外设的开发代号更名为"火星"。在设计规格确定后，世嘉开始向第三方推广他们的这部新主机。虽然世嘉极力避讳有关32X是一款过渡产品的说法，多数开发商都知道土星、PS和Ultra 64的计划，没有人愿意为一款短命的过渡型产品开发游戏。媒体也对这款产品毫无热情，《电子游戏》（Electronic Games）的几位编辑在业界评论专栏中指出，世嘉的种种过渡产品计划正在让消费者的概念发生混淆，对于今后新主机的推出将是非常不利的征兆。

**"世嘉试图像通用汽车一样对市场进行细分，土星就是凯迪拉克，海王星（从未发售的MD/32X一体机）就是奥兹莫比尔，MD则是雪佛莱。然而太多的产品会让人们无所适从。"**

**——《电子游戏》业界专栏**

为了赢得媒体的信任，世嘉在旧金山召开了一场大规模的舞会。他们邀请了全国各地的媒体前往美国世嘉红杉市总部附近的一家饭店，当晚世嘉租用了几辆大巴将记者们带到舞会现场。结果这场舞会却成了一场闹剧。当时美国世嘉的总裁汤姆·凯林斯基（Tom Kalinske）在舞会开场时发表了讲话之后，当地的一位说唱歌手就开始用歌曲来宣扬32X的种种好处。当时现场的音乐音量极高，而会场上摆放的32X游戏试玩机也完全没有任何诱人之处。多数出席者都因为受不了现场嘈杂的环境而拥挤到休息室里，不少记者准备离开舞会，结果却发现大巴已经开走了。而在乐声震天的舞厅里，只有几位世嘉高层尴尬地看着无人问津的32X试玩机。




不过零售商们对于32X却是出奇地欢迎，世嘉首批只生产了50万部，结果零售商们的订货却超过了100万部。然而当32X真正开始销售时，玩家们却丝毫不为所动。主要原因是32X首发的对应游戏只有6款，其中只有《VR赛车》和《毁灭战士》具有一定吸引力。另外32X硬件本身也有很多问题，很多玩家反应他们购买的32X与家里的MD或者电视不兼容。几个月后，虽然世嘉将32X的价格降到99美元，不过依然没有零售商愿意进货，因为多数零售商的首批进货都有一大批没有消化掉，不少商家更是以19.95美元的"垃圾价"对32X进行清仓处理。

## 冰河时期

在游戏主机的更新换代之际，由于当前市场上的主流游戏机已经达到市场饱和状态，并且不少消费者开始观望新一代主机，因此电视游戏市场便迎来了周期性的萎缩。1990年代中期的次世代革命是技术更新最为激进



的时期，同时也是市场萎缩期最长的时期。从1993年开始，游戏市场迎来了长达3年的萎缩期。1993年9月，任天堂报告营业额下降幅度达24%；次年9月，任天堂宣布营业额再度下降32%；1992年世嘉终于打破了任天堂在美国的独霸地位，销售额上升了50%。然而由于经营成本也在上升，世嘉并没有从中获得多少利润。到1993年，世嘉的销售额暴跌了64%。

到了1995年，美国游戏市场规模跌到了最低点。根据NPD Group的调查，美国游戏市场规模从1993年的45.5亿美元萎缩至30.7亿美元。街机市场方面在《街头霸王II》和《致命格斗》的热潮消退之后进入了"冰河时期"，曾经以《太空侵略者》开创了美国街机市场黄金时代的Taito在1995年完全冻结了美国的街机业务，而Data East则将弹珠机部门卖给了世嘉。当年的美国街机展规模大幅缩水，整个会展期间到处流传着各个公司破产的消息。Data East展出了一款大头贴拍照机，一位Data East的职员拍了一张自己的照片，然后在上面写着"雇我吧！"并且贴到了自己的名片上，广泛派发给其他公司。

当美国市场一片萧条之时，次世代的旋风终于登陆日本。1994年11月22日，世嘉32位主机"土星（Sega Saturn）"终于在日本上市。世嘉打破了以往的惯例，选择星期二作为SS的首发日。结果给那些乘坐列车上下班的上班族造成了巨大的麻烦。SS的首发非常成功，首批20万出货在发售前一个月就基本上被预订一空。由于预订量超过了供应量，并且首发当天各个零售店采用先到先得的方式，因此在11月21日晚各个零售店前就已经聚集了庞大的人流。不过在首发当日最耀眼的明星并非SS，而是《VR战士》。



《VR战士》的背后是世嘉的传奇人物——铃木裕。铃木裕的游戏体现了他本人广泛的兴趣爱好，他喜欢收藏名酒，喜欢开着法拉力上班，他的游戏体现了一种基于真实和虚幻之间的完美的平衡。铃木裕的游戏总是"昂贵"的代名词，他的街机游戏总是采用技术最先进的筐体，他总是让世嘉的管理层为他的游戏安装最昂贵的设备。铃木裕的街机游戏一般都有力回馈控制器，并且总是有最高解析度的显示器。曾经有世嘉高层不满《太空哈利》昂贵的街机筐体制造成本，而铃木裕的反应是："如果这款游戏亏本，我就用自己的薪水补上。"

到1990年代初期，铃木裕已经成为对3D游戏掌握最为透彻的游戏制作人。他的第一款真正采用3D多边形技术的游戏是《VR赛车》，这款游戏在全球街机业形成了巨大的冲击。而其后的《VR战士》则将格斗游戏带入了3D时代。由于机能的限制，当时世嘉的美术人员要用区区1200个多边形搭造人物的3D模型，这使得游戏中的人物显得"方方正正"，与传统2D格斗游戏相比毫无美感可言。然而3D格斗游戏独有的空间感，以及流畅而逼真的动作却是传统2D格斗游戏所无法企及的。SS首发当时，《VR战士》与SS的销售比例几乎达到了1:1。

1994年12月3日，索尼的PS也终于登场。与世嘉不同，索尼在游戏业内毫无基础，因此首发当时也没有SS那样的盛况。PS首批出货只有10万部。为了展示SS与PS相比的优势，世嘉选择在12月3日提供了SS的第二批出货。而根据零售商们的反应，SS的销售情况确实要比PS好。

## 0%的份额与100%的梦想

**"S-O-N-Y，当你将这四个字母拼在一起的时候，就意味着一款高品质的产品。对于我们而言这是非常重要的，它给了消费者购买的信心，尤其是当3DO和美洲虎让他们失去彻底失望的时候。"**
**——前SCEA行政副总裁吉姆·维姆斯（Jim Whims）**

从"Playstation"到"Sony Playstation"久多良木健灌注了无数的心血。PS的成品与当初的SFC光碟机相比已经完全不在一个等级，PS采用了32位R3000A RISC芯片，每秒可以处理35万个多边形。从表面上看PS与SS的性能似乎差不多，不过在本质上，二者无论是硬件设计还是市场宣传都有着本质性的区别。

PS的CPU内部有一个单独的具备3D多边形引擎的芯片，加上索尼提供的出色的开发工具，使得PS的游戏开发环境非常友好。另外索尼所征收的权利金为每套游戏10美元，比世嘉和任天堂都低。索尼利用其卓越的品牌优势投放了巨大的广告攻势，让"Sony Playstation"的名字深入人心。这一切都让早已存有异心的第三方心动不已。有将近100家公司与索尼签署了授权协议，当PS在美国上市时，已经有300多款游戏在开发或者策划中。

在索尼开始成为市场上的重要竞争者之前，还有一件重要的事情就是摆脱过去的阴影。除了被任天堂狠狠羞辱的SFC光碟机事件外，索尼还有一段作为娱乐软件发行商的并不光彩的过去。Sony Interactive是索尼旗下一个很小的软件公司，早期这家公司惟一能够让人记住的游戏只有SFC、MD和Sega CD上的《Mickey Mania》，其他作品都非常不幸地沦入三流游戏之林。Sony Interactive曾经发行的《ESPN》体育游戏系列更是被认为是市面上最糟糕的体育游戏。为了加强内部游戏制作实力，索尼开始在全球各地收购游戏软件商。他们用4800万美元收购了利物浦的Psygnosis，这家公司最著名的游戏就是《小旅鼠》（Lemmings），这个游戏系列销量高达上千万套，而它的开发商就是DMA Design，也就是后来开发了《GTA》的苏格兰游戏制作室。

**"我们进入这个产业的目的只有一个，那就是成为次世代市场的领导者。而在8个月前我们还是一个学步的婴儿，我们所拥有的只有0%的市场份额，以及满腔的希望与梦想。"——吉姆·维姆斯**

要开拓美国市场，索尼没有多少选择。SCEA的首要任务就是招贤纳仕，将业内名人都收归己用。SCEA的总裁史蒂夫·雷斯（Steve Race）是原雅达利欧洲分公司的副总裁。在Atari Shock之后，他与几个朋友

一起创立了"Worlds of Wonder"，这家公司对任天堂FC的市场推广立下了不小的功劳。1990年汤姆·凯林斯基成为美国世嘉的新CEO，同时他邀请了雷斯担任市场顾问。雷斯的市场部高级副总裁就是吉姆·维姆斯，与雷斯一样，维姆斯也是前"Worlds of Wonder"的行政人员，在业内有多年的管理经验，在iMagic和Data East都任过职。维姆斯身材高达而健硕，看过去又显得非常和蔼，很有领导的气质。

在SCEA，雷斯的主要主要职责就是广泛拉拢第三方的支持，他启用了柏纳德·斯托勒（Bernard Stolar）。在美国街机业火爆的年代里，斯托勒开了一家叫做"Game Plan"的小型街机公司，1981年该公司推出的《Shark Attack》为其带来了一场官司纠纷。环球影业认为这款游戏侵犯了斯皮尔伯格的名片《大白鲨》的版权，并且要求斯托勒在《Shark Attack》推出1000部之后就向环球支付版税。结果这款街机游戏只生产了990台。在SCEA，斯托勒成功为PS招揽了大批第三方的支持，他的战绩主要是获得了大批动作和格斗游戏的独占权，其中《致命格斗3》的独占权让PS吸引了大批玩家的支持。

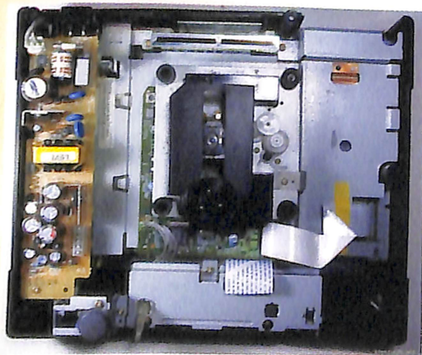
SCEA的市场和公关部副总裁彼得·约翰逊（Peter Johnson）是雷斯在世嘉的一位老朋友，为SCEA在美国游戏业的发展打下了坚实的公关基础。1994年10月，约翰逊在乘坐飞机前往东海岸进行业务谈判时不幸遭遇空难，让SCEA笼罩在一片沉痛的阴云中。约翰逊是雷斯的挚友，两人先后在三家不同的公司里共事。就在出事之前的一天夜里，雷斯与约翰逊夫妇还参加了滚石的音乐会。对于雷斯而言，约翰逊的死讯仿佛晴天霹雳，让他在很长一段时间内都无法恢复以往精干的作风。

约翰逊的死让雷斯在SCEA又少了一个坚定的支持者。雷斯所招募的经理人都有着很高的个人能力，不过在SCEA还有很多其他问题。日本方面的管理层与雷斯的管理理念存在摩擦，久多良木健等高层也经常反对雷斯的决策。从PS手柄线的长度到主机价格的制订，几乎都发生过激烈的争论。

"我到过日本好几次，我们在很多方面都有分歧，包括价格、定位、宣传、颜色，以及其他99个问题，将这款产品带到美国并且让美国人接受的方方面面都有过争论。有一次我说：'为什么把手柄设计成这个样子？它应该是这样的，尺寸应该是这么大的。'当时索尼的社长是大贺典雄，他们就会说：'不不不，大贺先生希望做成这个样子。这是大贺先生的意思。'我总是想不明白，一个经营着440亿美元大企业的人会把游戏机的手柄设计成什么样子？"

在业内，雷斯与SCEJ之间的冲突广为人知。雷斯已经被索尼辞退的传闻到处流传。雷斯是一个固执而坦率的经理人，与多数在日本企业就职的美国经理人一样，雷斯总是不愿向最高管理层妥协。索尼内部的争斗一直在持续，直到美版PS的最终形态在E3展上正式亮相。

## 孤注一掷



▲世嘉土星的内部结构。

正如崔普·霍金斯的预言，世嘉将产品线拉得太长，消耗了自己太多的资源。到1995年底，美国世嘉在市面上同时拥有7部基本上互不兼容的主机：土星、MD、GG、Pico、Sega CD、32X以及32X CD。一家企业不可能同时支撑这么多部主机。为了集中资源，世嘉社长中山隼雄决定孤注一掷，压宝在土星身上。

从日本的市场情况而言，土星是世嘉中山隼雄惟一的选择。土星是世嘉在日本市场上有史以来表现最好的一部游戏机，发售后很长一段时间内销量一直比PS高，一度成为次世代市场上的主导者。然而在日本市场行得通的整体战略到了美国却成了一场灾难。汤姆·凯林斯基认为16位机在美国依然有很大市场，不应该太早抛弃已经相当成熟的MD业务。然而日本方面对美国管理层的所有建议充耳不闻，以强制行政命令的形式让美国方面全力推广土星。

在当时颇具影响力的游戏杂志《次世代》（Next Generation）发表了一篇分析对比PS和SS性能的文章，将两部主机的内部元器件拿出来一一对比，编辑给出的结论是"PS性能高于SS"。《次世代》的编辑认为PS的设计非常"优雅"，因为所有元器件都非常巧妙的安置在一块单一的电路板上。而SS的设计则显得较为凌乱。

理论上来说，采用两个日立SH2 32位中央处理器芯片的土星总体性能应该比PS强，而实际上SH2芯片的性能要比索尼所选择的处理器弱。当时有传言说，中山隼雄之所以选择SH2芯片是在一次打高尔夫球的时候，由某位球友推荐的。实际上，SS硬件设计上最大的弱点就是造成了极为复杂的软件开发环境，要将不同的处理任务分别分配给两颗处理器被证明是几乎不可能的。在一次接受媒体采访时，铃木裕公开承认在开发《梦游美国》的SS版时，因为双处理器问题而遇到了很大的麻烦。

在E3展即将来临之时，世嘉宣布美版土星的发售时间为1995年9月2日。世嘉将这一天定义为"Sega Saturn Saturday"。

## 姗姗来迟的64位机

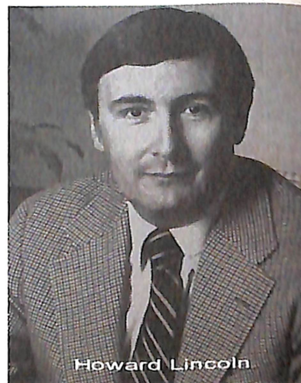
**"任天堂总是说在1995年推出（Ultra 64），不过我知道他们肯定办不到。他们在芝加哥（指1994年的夏季消费电子展）展示的只不过是一台街机，与Ultra 64绝对没有关系。这只是一个宣传用的赝品。"**

**——崔普·霍金斯**



1993年8月23日，任天堂宣布了与硅谷图形公司合作开发"Project Reality"的计划，这就是任天堂真正的次世代计划的开始。双方的搭配似乎非常完美。硅谷图形公司是高端电脑图形领域的领先者，大批好莱坞大片如《终结者2》、《侏罗纪公园》等的特效都是用他们的工作站做出来的。而任天堂所公布的这部新主机则是硅谷图形公司昂贵的Indigo工作站的改进版，通过全新技术使其成本压缩到250美元以内。任天堂没有给出该主机架构的任何规格细节，惟一的宣传点就是："真正的64位机"。

为了压制PS和SS的声势，1994年任天堂几乎每隔一段固定的时间就会有最新计划宣布。1994年5月5日，任天堂宣布了其新主机最为失败的设计："Project Reality"将采用传统的卡带媒体。



Howard Lincoln

当时霍华德·林肯宣称，任天堂决定放弃CD-ROM而使用卡带的主要原因在于数据读取速度。早期CD-ROM技术还不够成熟，导致Sega CD和3DO等主机数据读取速度极为缓慢，任天堂认为读取数据的等待时间将会破坏游戏的整体乐趣。而卡带由于将ROM内置在电路板上，因而数据读取速度完全不成问题。另外，少了一个CD-ROM也使得新主机的成本大大降低。

不过任天堂显然低估了卡带的低容量和

高成本为第三方带来的不便。索尼向第三方征收的每套游戏10美元的权利金包括游戏光碟的生产、说明书和包装的印制等，对于第三方而言极具吸引力。然而卡带的造价远远超过光碟。当时8MByte卡带的造价高达20美元，为了让游戏具有市场竞争力，任天堂不能把游戏价格订得太高，惟一的办法就是压缩软件商的利润空间。另外对于普通消费者而言，他们购买游戏机时看到的不是卡带更快的读取速度，而是大容量光碟带来的无尽的影音享受。

与卡带相比，光碟的优势显而易见，任天堂真的仅仅是为了读取速度这么一个原因而放弃作为主流的CD-ROM吗？根据当时业内流传最广的说法，任天堂采用卡带为媒体的主要原因是为了对第三方进行严格控制。首先，任天堂可以通过在卡带内采用加密措施有效防止盗版，并且防止一些开发商在不交纳权利金的情况下私自进行游戏卡带生产；其次通过对所有游戏卡带整个生产流程的控制，任天堂可以进一步控制各游戏的出货时间和出货数量。任天堂似乎对自身太过自信，以至于没有想到第三方完全可以不为他们开发游戏，从而免去种种无谓的制约。

1994年6月5日，任天堂宣布顶尖CG企业Alias Research公司将为Project Reality提供软件开发工具。6月23日，霍华德·林肯宣布任天堂新主机的正式定名为“Ultra 64”。1995年1月5日，任天堂宣布硅谷图形公司已经完成了Ultra 64最后一个芯片组的设计，并且终于公布了该主机的最终规格。不过多数批评家认为任天堂不可能在1995年内推出Ultra 64。根据任天堂给出的规格显示，Ultra 64采用了一个单独的图形处理器，在开启特效并使用贴图的情况下每秒可以处理10万个多边形，并且支持光线追踪、全屏抗锯、三线性多重贴图等SS和PS并不具备的图形处理性能。

1995年5月4日，《华尔街日报》采访Acclaim时，该公司提供了的新财年游戏销售预期中包括了PS和SS两大平台，却没有N64的游戏销售预期。带着这个疑问，记者吉姆·卡尔顿（Jim Carlton）采访了任天堂公关部的佩兰·凯普兰（Perrin Kaplan）。佩兰对于此事毫无准备，于是她让记者稍等一个小时。在这一个小时里，佩兰赶紧回到办公室拨通了霍华德·林肯以及荒川实的电话，告诉他们美国三大游戏软件商之一的Acclaim并未准备为Ultra 64开发游戏。经过一番商议之后，任天堂只能向记者透露了实情：Ultra 64并未做好准备，不会在年内上市。

1995年11月，任天堂终于在自己的“初心会”商贸展上公布了64位新主机，并将该主机最终定名为N64。虽然在展会开始之前的一个月里任天堂陆续公布了该主机的技术细节，不过从未提及N64的手柄。而N64的手柄正是任天堂最自豪的地方之一。任天堂原本打算在N64的手柄中安装一个动作感应装置，并且设计了一个原型申请了专利。不过在给一些玩家试用时，发现这款手柄操作起来并不方便。最后任天堂第三研发部对手柄进行了调整，使得该手柄无论在手感还是操作感上均反映了人体工学的原理。当时的任天堂社长山内溥对该手柄的设计尤其自豪，并发表了充满山内氏风格的评论：“如果你认为这仅仅是又一个普通游戏手柄，那你根本就不懂游戏。”（注：山内溥经常发表“×××根本不懂游戏”的评论）。




这次展会上任天堂主要是推广SFC游戏，N64的展区只占很小的一角。展出的N64游戏只有两款《超级马里奥64》和《卡比的空中滑轨》。在这次展会中，任天堂显然还是没有做好准备。事实上任天堂原本只打算展出《超级马里奥64》一款游戏，《卡比的空中滑轨》是临时加入的，并且由于各种原因，这款游戏一直到NGC时代才得以问世。当时一位美国记者从N64展区出来后，霍华德·林肯上前问他对游戏的感受。“《马里奥》棒极了，不过另外一款游戏只是一般”，记者说。“可是，我们不是只展出了一款游戏吗？”霍华德·林肯说。显然他并不知道任天堂在最后一刻又加了一款完成度极低的《卡比》新作。

## 100美元的鸿沟

1995年5月11日，第一届E3展终于在洛杉矶会展中心召开。第一日上午的8点30分到9点45分之间由美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基和索尼电子发行部总裁奥拉夫·奥拉夫桑（Olaf Olafsson）发表基调演讲。凯林斯基简要介绍了世嘉的经营情况，然后就宣布了土星的定价——399美元！紧接凯林斯基之后登台的就是奥拉夫桑，他的演讲主题是“什么是未来几年内成功的故事叙述者”。在演讲中，奥拉夫桑大力吹捧了PS的性能，而台下的观众则期待着最重要的时刻：PS售价和发售日的公布。多数人都认为PS的价格要么与SS基本一致要么比SS贵。

**“奥拉夫桑的演讲进行到快三分之二的时候突然停下来说道，‘我想让史蒂夫·雷斯上来告诉你们有关索尼PS的更多消息’，于是我就上去了。我的手上拿着一大叠演讲稿，不过走到台上后，我将他们放到了一边。我只说了一句话——PS的正式定价为299美元！然后就走下了讲台，在我的前面是整个会场数千人持续不断的热烈掌声。”**

**——史蒂夫·雷斯**

第一届E3的第一场战争索尼获得了全胜。E3结束之后，世嘉为了压制索尼，提前向美国的四大零售商发出了首批3万台土星。结果此举得罪了其他几家没有获得首批土星的零售商。世嘉的多个零售伙伴，包括Kay*bee Toys等决定不再预订土星。另外由于当时正值春末夏初的游戏市场传统销售淡季，土星在美国的试销显得异常冷清。对于一款新游戏机而言，首发时的市场反应至关重要。成功的首发是一款主机保持长期旺销的关键，起着凝聚消费者和软件商信心的重要作用。土星试销的失败不仅使其失去了人气，也给人一种不敢与PS正面竞争的不利印象。而最为重要的是，世嘉犯了与3DO同样的错误——土星的价格实在是太高了！虽然比起日本方面首发44800日元的价格，美版土星的价格还有一定程度降低，不过毕竟相隔1年，主机的制造成本已经降低不少。最重要的是，价格更低的PS性能却要更高。

**“我想这个价位应该是日本方面定的。有时候他也是身不由己，那些牌是别人发给他的，他已经很努力地打好自己的牌。为此，我想向他脱帽致敬。”**

**——史蒂夫·雷斯**

在第一届E3展上，任天堂、索尼和世嘉都投入了数百万美元用于展台布置和宣传，而崔普·霍金斯则在一个饭店里安排了安静而高雅的晚宴。席间，霍金斯举止优雅地在各餐桌间敬酒致词，希望能够照顾到每一个宾客。在晚宴中，一位记者问他对索尼的看法。霍金斯叹了口气，似乎有点疲惫的样子，“对于一家刚加入业内的新公司，我只能希望索尼不要再犯更多的错误。”

3DO的失败已经让曾经野心勃勃的霍金斯逐渐冷静，在他的眼中，游

戏业这个龙潭虎穴并不适合索尼这样的初生之犊。他当然没有意识到，一个新的王朝正在悄悄地兴起。

## 倒下的星条旗

1995年8月24日，Windows 95终于上市。这是整个IT业的一场革命，也是PC游戏新纪元的开始。微软在Win 95发售的同时也推出了几款游戏，几个月后人们开始意识到这个全新的操作系统将为PC游戏带来的冲击。到1995年底，人们已经可以在Windows的环境下玩FPS游戏，电脑游戏的安装显得方便无比。虽然电脑游戏依然没有电视游戏那么方便而稳定，Win 95的出现已经拉近了二者之间的鸿沟。虽然电视游戏的销量依然是电脑游戏的2到3倍，各大牌游戏商已经开始加大电脑游戏的开发力度，因为在PC上开发游戏无需交纳权利金。

1995年9月9日，首批10万部PS在美国上市。PS在美国发售之前基本上就已经被预订一空，上市两天后，索尼宣称PS的销量已经超过了土星5个月的总和。到了年底，索尼宣布PS出货量达到80万部。同一时期，世嘉宣布土星出货量为40万部。

**"我们说将会在9月9日发售，结果就在9月9日发售。我们说30天内会有15款游戏，结果30天内就有15款游戏。我们说年底前有50款新作，结果到年底时有55款新作。我们不仅在消费者中树立了信用，也取得了商家的信任。**

**当你面对向世嘉和任天堂那样的实力派公司，千万不要犯任何的错误，你要让自己与众不同。我们做到了。" ——吉姆·维姆斯**

当PS与SS在市面上展开肉搏时，3DO主机终于引来了自己的末日。霍金斯知道无法与世嘉和索尼竞争，于是放话说对32位机"非常失望"，期待64位机带来更强表现。M2计划开始浮出水面。不过如今3DO已经不像当初那样拥有业界各方的广泛支持，3DO主机的失败也让他们没有太多资金可以使用。最终3DO将M2技术以1亿美元卖给了松下。当时不少游戏公司都收到了松下发出的游戏开发工具包，不过最终M2计划还是宣告流产了。

雅达利的状况比3DO还要糟糕。雅达利总裁萨姆·特拉梅尔一直在努力提高销量削减成本。到了1995年，雅达利终于无法顶住财务压力，开始停止生产美洲虎，将所有努力放在出清存货上。美洲虎的价格被降到了149美元。到1995年底，雅达利终于说服沃尔玛销售美洲虎。然而当时PS和SS已经推出，人们对美洲虎已经不感兴趣。所有的努力都无法调动人们的兴趣，仓库里的美洲虎堆积成山。萨姆·特拉梅尔由于无法承受巨大压力而心脏病发，由他的父亲杰克·特拉梅尔（Jack Tramiel）接过了雅达利的烂摊子。

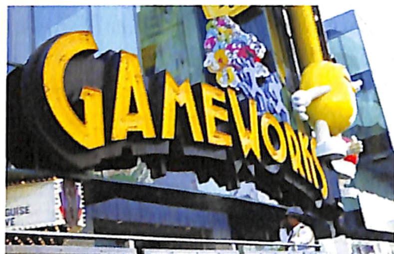
**"萨姆当时正在骑自行车，突然他感到胸口很痛。于是就驾车到附近的斯坦福医疗中心。在那里医生说他患了心脏病。"**
**——美国世嘉前总裁兼首席运营关柏尼·斯托勒（Bernie Stolar）**

业内对于杰克·特拉梅尔收购雅达利的原因有很多种说法，有人认为杰克此举是为了报复由他一手创建的Commodore公司，当初杰克因为其他高层的排挤而离开了Commodore。还有一种说法认为杰克收购雅达利是要冒险再创造最后一笔财富，因为他已经留下了足够的遗产给自己的三个儿子，无需担心因为收购雅达利而倾家荡产。第三种说法认为杰克收购雅达利完全是为了让三个儿子团结起来。如果仅从以上三点来评论这起收购案，那么杰克的目的确实是达到了。雅达利虽然最终也是难逃一死，不过却是比Commodore长命，并且也有过几年赢利的光景。更重要的是，这家伤痕累累的企业让杰克的三个儿子为了共同的目标而团结了起来。

1996年7月30日，雅达利与JTS公司合并。两年后孩之宝互动公司只花了500万美元就从JTS那里收购了雅达利所有的版权、商标和专利权。1996年时代华纳也开始拍卖雅达利的街机部，有趣的是，参加竞拍的人中就有雅达利的创始人诺兰·巴什内尔。不过时代华纳最终拒绝了巴什内尔，将雅达利街机部卖给了竞争对手Williams Manufacturing。

至此，游戏机市场中的美国势力全军覆没，美国游戏市场彻底成为日本人的天下。

## 街机业的回光返照




大导演史蒂芬·斯皮尔伯格一直都是一个忠实的游戏迷，并且经常带着自己的孩子参加E3展。在他的家里有好几部街机。他本人也曾多次造访日本世嘉总公司。1996年，一个偶然的机会让斯皮尔伯格决定大张旗鼓地进军街机游戏业。

**"多年来我一直都在和斯皮尔伯格讨论街机游戏业务。后来史蒂芬成立了梦工厂，而世嘉的家用机业务开始陷入泥潭，于是中山隼雄将精力转向街机业务。我把史蒂芬介绍给了中山隼雄，然后我们就开始开展该项目了，当时只有世嘉和梦工厂合作。后来环球被卖了，于是他们给我们带来了一个新伙伴。**

**我们的想法是建造一个为成年人准备的地方，那里提供美味的食物，有星巴克的咖啡，上好的啤酒，播放着动听的音乐，他们可以在那里与朋友聚会。史蒂芬非常支持这个想法。"**
**——前世嘉GameWorks创始人兼首席执行官斯基普·保罗（Skip Paul）**

斯基普·保罗是斯皮尔伯格实现其街机业野心的最佳搭档，他曾经是雅达利的法律顾问，后来成为该公司街机部的总裁。与斯皮尔伯格一样，保罗是一个狂热的街机迷，他对于游戏业有非常深刻的认识。在他们的共同努力下，世嘉、梦工厂与环球影业开始准备联合开办大型娱乐连锁店，这些娱乐中心集街机厅、酒吧和高级宾馆于一体。他们为该项目成立的合资公司叫做"GameWorks"。

GameWorks选定的第一个地点面积超过3.5万平方英尺。1997年3月，这家店在西雅图闹市区开张。由于有两大电影公司的背景，这家店的开张仪式就像一场电影的首映式，大批明星都到场庆贺。其中包括威尔·史密斯、吉里安·安德森等巨星，MTV对开张仪式做了现场直播，微软主席比尔·盖茨也莅临现场。《今日美国》、《时代》等权威媒体也对GameWorks的成立做了专门报道。

在西雅图的第一家店开张之后，GameWorks相继在哥伦布、芝加哥等地开设了分店。虽然GameWorks的开张是街机史上声势最大的，然而在街机业整体走向衰弱的大气候下，即便是斯皮尔伯格这样的大导演也是无法力挽狂澜。当时街机业还有不少竞争对手，这些对手的街机娱乐中心都各有特色。例如诺兰·巴什内尔开办的Chuck E. Cheese连锁店就让玩家可以边玩街机边吃比萨饼；迪士尼的虚拟主题公园DisneyQuests则是更为家庭化的游戏中心，提供了很多高级的虚拟体感街



机游戏，可以全家同欢。不过在全国范围分店最多、覆盖面最广的则是名气不高却管理完善的“Dave & Busters”。

## 价格战

根据TRST发布的数据显示，1995年32位机所占的市场份额只有不足20%，而传统的16位机仍然占据64%的市场份额。放弃MD而主攻土星的世嘉蒙受了巨大的经济损失。1995年圣诞期间，任天堂将全部精力都放在SFC游戏的宣传上，结果在自己的财务报表上又划下了漂亮的一笔。而资金枯竭的世嘉已经没有多少MD游戏，也没有多少广告预算可以使用。32位机市场上世嘉也是接连败退。1996年3月，索尼发表新闻稿宣布PS在北美的销量正式突破100万部。到9月份，这一数字刷新为230万部，全球销量则达到了800万部。索尼终于散发出令任天堂胆寒的力量。

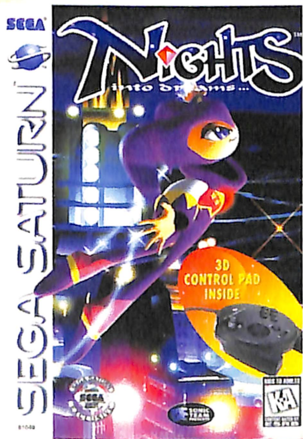
1996年E3展，索尼与任天堂的对决成为次世代战争最后的悬念。此前的初心会上，N64得到了媒体的广泛好评，到了E3展，任天堂已经准备好一大批游戏阵容。索尼的声势也已极为浩大，PS的全球出货量已经超过了500万部。

任天堂在E3展前召开了一场新闻发布会，任天堂主席霍华德·林肯第一次向美国媒体正式公开了N64，并且演示了《超级马里奥64》和《Pilot Wings》。林肯宣布N64将于9月30日发售，定价为250美元。美国任天堂副总裁彼得·梅恩（Peter Main）发表了对未来的市场预测。当时PS已经占据了32/64位机市场80%的份额，梅恩预计N64发售后，在1996年内PS仍将获得50%的市场份额，而N64的市场份额为34%。到了1997年，土星的市场份额将从16%减少到8%，索尼将从50%减少到39%，任天堂将会占领余下53%的市场份额。当晚，任天堂召开了一场盛大的晚会，广邀业界知名人士参加，整个晚会期间一片歌舞升平的繁荣景象，似乎次世代已然成为任天堂的天下。然而任天堂并不知道，索尼正不动声色地安排另一波攻势。

虽然在299美元的价位下PS的市场需求量依然很高，索尼从来未曾放松警惕。正如吉姆·维姆斯所言，作为一个新手，要与任天堂这种雄霸游戏业十数载的实力企业竞争，就不能犯任何错误。当任天堂准备以高性能、低价位的新主机冲击市场时，索尼早已留下了后着。当维姆斯宣布PS售价将会降到199美元时，任天堂镇静的外表也已无法掩饰内心的慌张。

**“去年史蒂夫走上讲台，然后说：‘299美元’，于是整个会场沸腾了。这次降价到199美元是我们长期计划的一部分。如果非要让我们找个人在台上裸奔告诉大家要降到199美元了，我们也会那么做的。我们的发布会总是给人惊喜。因此只要有索尼的基调演讲，千万不要错过。”**

**——吉姆·维姆斯**




维姆斯的宣言在整个E3展投下了一枚重磅炸弹。在E3展的第三天，世嘉发言人安吉拉·爱德华（Angela Edwards）准备宣布土星的降价消息。当时安吉拉站在会场外等待工作人员将新价格的标牌搬到会场中，索尼的一位职员刚好路过，便上前看了一下标牌上的数字，然后对她说：“你真可怜！”

世嘉虽然也宣布土星降价，不过299美元的新价格与PS依然没有可比性。由于硬件设计问题，土星的生产成本要大大高于PS，并且由于主机普及率问题，世嘉也无法通过权利金收入弥补硬件的亏损。当时世嘉已经处于非常危险的境地，不仅硬件销量长期落后，软件阵容也开始严重不足。到1996年索尼的软件阵容已经大大超越了世嘉。在E3展上世嘉惟一的希望就是为数不多的几款新作。其中“索尼克之父”中裕司的《NIGHTS》被寄予了厚望。从《梦幻之星》到《索尼克》，中裕司的多才多艺早已为业内人士所称道。中裕司是个完美主义者，对于这款新作，从设计到程序，每一个细节他都亲自过问。

**“《NIGHTS》的创作难度很高……非常非常高。不仅是3D图形方面，主要是游戏本身，游戏的世界以及互动方式。只要漏了一个重要部分，整个游戏就会彻底失败，会让所有人感到失望。”——中裕司**

《NIGHTS》同时展示了土星的优势和劣势。土星的2D机能有口皆碑，然而3D性能却比PS和N64差的多。《NIGHTS》要带给玩家的是一个三维世界的流畅感觉，然而由于土星的性能限制，其中很多部分实际上都是二维的。

## 无心恋战

1996年春，业界广泛传言汤姆·凯林斯基即将离开世嘉。有人说凯林斯基即将跳槽到迪士尼，因为有人看见他与迪士尼的CEO迈克尔·埃斯纳（Michael Eisner）共进午餐。曾经管理某家饭店后来进入世嘉的麦克·瑞贝罗（Mike Ribero）自称将会取代凯林斯基的位置。甚至有传闻说凯林斯基居然在公司开会的时候呼呼大睡。经过了与日本总部多年的争执以及土星的全面败退后，凯林斯基已经没有几年前的那种雷厉风行的干劲了。

**“他（凯林斯基）经常在开会的时候睡着。真的。有些会要开9个小时。世嘉的会总是开个没完，你要上午8点开始准时出席，然后一直到下午4点才能走。所以他并不是惟一一个睡着的。”**

**——前美国世嘉Omega Team主管麦克尔·拉瑟姆（Michael Latham）**

土星在日本市场上的势头依然迅猛，因此日本世嘉总部总是责备美国方面办事不力。中山隼雄经常前往位于红木市的美国世嘉总部，随着土星在美国市场占有率的逐渐下滑，日本的管理队伍逐渐接手了美国世嘉的管理权。根据一些共事的人透露，凯林斯基对于自己的工作已经毫无兴趣。有人说每次走进凯林斯基的办公室，总是看见他望着窗外甲骨文公司的总部发呆。凯林斯基不愿再为那些他明知道是错误的决定而与日本的管理者争吵。当他的市场宣传部进行了一场失败的宣传活动时，他不再像过去那样大声训斥，只是理所当然地在备忘录上写下这么一句话——

“我们失去集思广益的精神了吗？”

**“让他失去斗志的原因不是土星的失败，而是他根本就无能为力。他什么事也做不了，美国方面已经完全失去了控制权。”**

**——麦克尔·拉瑟姆**

1996年7月15日，世嘉宣布凯林斯基已经提交了辞呈。几日后，世嘉创始人之一大卫·罗森（David Rosen）辞去了美国世嘉主席的职务，而中山隼雄也辞去了CEO的职务。辞职后，凯林斯基进入了Learning Technologies，这家公司由甲骨文的首席执行官拉里·埃里森（Larry Ellison）和著名股票大王麦克尔·米尔肯（Michael Milken）共同出资成立，而这两人都是凯林斯基的朋友。中山隼雄和罗森依然留在世嘉，罗森担任高级顾问。

就在凯林斯基离开世嘉1周后，SCEA宣布吉姆·维姆斯辞职，由索尼日本行政官丸山茂雄担任主席，丸山茂雄每周都会从东京飞往美国福斯特市处理公司事务。由于频繁的两地飞行实在不方便，丸山茂雄最后决定

启用平井一夫掌管美国的PS事务。平井一夫从1984年开始加入索尼音乐，这位高个子的日本人能说一口流利的英语，并且由于SCE原本就是从索尼音乐分离出来的子公司，平井一夫很早就开始接触游戏业。平井一夫体现了索尼对于高级人才的一贯追求——精明、自信、受过高等教育。在平井一夫的领导下，SCEA小心翼翼地准备迎接N64的发售。

## “少数精锐”的真相

N64在美国的首发声势比日本更大，任天堂为了让全美国人都知道N64即将到货，而特意邀请了一个电视节目制作组前往拍摄任天堂将N64主机搬上飞机的发货全过程。经过了一年多的等待，美国媒体对N64长期积累的期待之情也被任天堂彻底激发出来，N64的首发成为全国性的新闻。任天堂原本宣布N64将会在9月30日发售，不过由于当天是星期一，为了避免逃学旷工的情况出现，任天堂决定将发售日提前一天。由于任天堂提前就向零售商发货，因此很多商家从9月27日就开始销售。到当周末，任天堂的首批50万部出货已经全部售罄。N64在美国受到的厚待连任天堂自己都有点意外。经过商讨后，任天堂高层决定改变美日欧三大地区的发售计划，从日本和欧洲大量调货到美国。由于欧洲方面的发货量被大幅削减，任天堂得罪了欧洲不少大型零售商。



美国方面虽然N64的市场需求一直非常旺盛，已经在日本出现的种种问题也开始逐渐暴露。由于卡带生产周期太长、造价太高，N64出现了游戏软件严重短缺的现象。N64游戏要么极为昂贵，要么投资规模小游戏容量低。来自宫本茂团队的《超级马里奥64》和《Pilot Wings 64》取得了媒体的广泛好评，然而其后的游戏很多都不尽人意。虽然N64的性能比PS高许多，然而该平台的软件开发环境却是非常恶劣，导致很多游戏的表现都不及PS。

《致命格斗三部曲》原本是一款N64独占游戏，结果还是在PS上推出。更加讽刺的是，该作的PS版比N64版还要优秀。当时的一些游戏杂志这样评价两个版本：“N64版与PS版相比简直就是SFC游戏。数码音效糟糕透顶，开始游戏之后就想把音箱扔到墙壁后面去。虽然N64读取时间比PS快，调出某些角色时仍然要三、四秒时间。”

当媒体问到N64上的那些劣质游戏时，任天堂解释说N64的游戏总是有着过百万的销量，这就证明了玩家喜欢他们的游戏。TRST的数据似乎也证明了他们的说法。然而在N64百万大作的表象背后是所有人都知道的事实：N64的游戏销量高是因为玩家可以选择的游戏太少。任天堂广泛宣扬的“少数精锐”政策的背后是严重缺乏第三方支持的尴尬真相。N64发售第一年内确实有不少大作，包括《WaveRace 64》、《马里奥赛车64》、《007黄金眼》、《星际火狐64》等。然而这区区数款游戏显然无法满足消费者多样化的需求，由于固执地采用卡带媒体而失去大批第三方支持，是任天堂永远也难以补救的过失。到1997年底，PS和SS上都有数百款游戏可以选择，并且多数价格都在50美元以下。而N64总共只有十几款游戏，其中不少价格都在80美元左右。当时更是有传言说，未来由第三方推出的游戏价格将会达到100美元。




史克威尔的叛逃是任天堂第三方阵营崩溃的重要标志。1990年代初史克威尔已经成为任天堂最重要的合作伙伴，《商业周刊》也曾经对两家公司的合作关系大为赞叹。然而自从任天堂宣布N64采用卡带媒体的那一天起，史克威尔就注定要与这位老东家翻脸。捉襟见肘的卡带容量不可能实现史克威尔对于《最终幻想VII》的宏伟构想。事实上，对于所有次世代RPG而言，N64最大64MByte的容量都是完全不够用的。索尼便抓住了任天堂这个致命的弱点广泛拉拢第三方为其开发RPG，对于喜欢RPG的广大日本玩家来说，PS显然成为他们的不二之选。

由于美国人所喜欢的动作和运动类游戏不需要多大游戏容量，因此自身具有强大游戏开发实力的任天堂依然有着极大的回旋余地。不过从史克威尔决定与投入索尼怀抱开始，索尼发现了压制任天堂的又一张王牌。索尼决定投入巨资与史克威尔在美国共同宣传《最终幻想VII》，通过这款采用大量精美CG打造出来的绝世大作培养美国人对RPG的兴趣，从而彻底体现PS与N64相比的强大优势。1997年底，《最终幻想VII》成为美国最轰动的游戏，打破了以往由任天堂霸占年末游戏销量排行榜首的局面。

## 轮回

“两极格局”与“三足鼎立”哪个竞争模式更适合游戏业？这是长期以来业内分析家们争论不休的话题。一直以来游戏业的发展一直在这两个模式间转换。先是世嘉与任天堂的竞争，然后又来了个索尼。随着土星名存实亡，又成为索尼与任天堂之间的竞争。DC的昙花一现之后，微软又取代了世嘉的位置，再次形成三足鼎立的局面。在管理学的原理中，双寡头垄断是一个产业发展的最佳模式，两家公司互相竞争已经足以推动产业发展，而三家公司并存则是资源的浪费。那么游戏业是否特例呢？实际上，如果按各地区来划分的话，游戏业基本上一直都是两家公司在竞争。SFC与MD的争霸、PS与SS的争霸、PS与N64的争霸……即便是如今，欧美市场也主要是微软与索尼在竞争，而在日本Xbox的市场份额则可以忽略。其间除了新主机引入初期偶尔出现的三足鼎立局面外，当市场成熟时都是由两家公司在竞争。当N64在北美发售之后，土星的市场份额被大幅蚕食。到1997年月，任天堂获得了40%的市场份额，索尼依然占据47%的市场份额，而土星的市场份额仅余下12%。接连的降价和大作的发售也无法挽回土星的颓势。

1998年原索尼高层柏尼·斯托勒成为美国世嘉的总裁兼首席执行官，在他的领导下，世嘉停止了土星的电视广告宣传。1998年3月14日，世嘉宣布了在美国的最后3款土星游戏：《死亡之屋》、《光明力量III》和《Burning Rangers》。此后美国世嘉正式放弃了土星。土星的失败让世嘉元气大伤。土星退出美国市场时总销量为200万部，而PS在北美的销量已经达到1075万部。由于土星的失败，1998年世嘉承受了4.5亿美元的亏损。至此，次世代战争以世嘉的彻底败退落下了帷幕。同一年，任天堂凭借《塞尔达传说：时之笛》等大批巨作发动了规模最为庞大的帝国反击战，并最终凭借其坚实的基础在北美市场与索尼平分秋色。然而日本市场却已完全落入索尼的手中。

土星倒下的同时，次世代战争的轮回悄悄地开始了。那是世嘉最后的努力……

后记：

游戏画面从2D进化到3D，这无疑是游戏史上最重要的技术突破。也正是因此，“次世代（Next Generation）”的概念才会被广泛炒作。1993到1997的次世代战争可以说是游戏史上最有悬念，同时也是影响力最为深远的一场商战案例。由于存在非常明显的网络外部性（注：指在一些由多种类型厂商构成的产业领域中，各互补产品间存在着互相影响、互相制约的关系。）游戏业是一个进入壁垒极高的行业，市场主导者的垄断优势也要大大高于其他行业。正如吉姆·维姆斯所言，一个新手要想在这片市场上站稳脚跟，并最终成为市场领导者，就不能犯任何错误。进入2005年，次世代战争的轮回即将再次启动。从今年圣诞商战的结果来看，微软与任天堂的竞争胜负已定。以任天堂的实力断然不可能像世嘉那样落个惨败收场，不过对于次世代计划任天堂似乎已无争霸之心。从任天堂高层透露的迹象来看，“Revolution”将是一款以独特操作方式为卖点的主机，与强调多媒体功能的Xbox2和PS3并非同类产品，并且可能将会突破人们对游戏机的传统概念。如果说两极格局是游戏业竞争的理想状态，那么远离索尼和微软的战火，开创自己的新天地或许是任天堂的最佳选择。

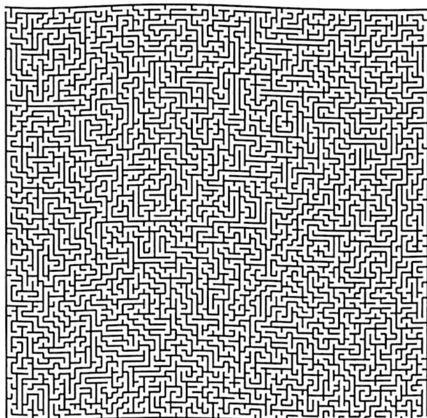


胜负师：《游戏·人》的元老栏目“ACG议会”又与大家见面了，第十次议会收录了四篇文章，与其他栏目相比各有各的精彩。在第一篇作品中，作者从多个角度对于玩家司空见惯的迷宫进行了阐述和分析；接下来是天丛云剑MM的新撰组相关动漫评议，文风的转变令人欣喜；在其他媒体上十分活跃的加加布鲁根首次现身于《游戏·人》，带来的依然是他十分擅长的游人散文；最后，平成球圣还会为各位讲述一些蕴藏在《战国无双》武器里的神话与传说。大家在欣赏这些作品的同时可别忘记踊跃投稿哦！

（投稿信箱更新：gamers@263.net）

# 迷宫组曲

文 邱喆



迷宫是什么？对于游戏迷来说，它是折磨，是乐趣。对于身陷其中的人来说，它就只是场灾难。每个刚进迷宫的人都可以发现迷宫的一个出口，可惜这个出口对于想到达对面的人来说没有任何意义，因为它的出口既是入口。

由于人们对未知的好奇和对权势、名望的希冀以及挑战忍耐力极限和大脑思考速度上限的欲望，自古以来便流传有不少极为著名的迷宫故事，这种故事延续到现代仍然经久不衰，它们被各类电子游戏厂商绞尽脑汁地应用，厂商们以他们超人的智慧、变态的精神，设计出一大票该死的迷宫来“陶冶”我们的情操，来让我们坐在具有辐射功能的显示器前用流逝的时间来培养我们脸上那厚厚的光可鉴人的油脂……（汗！）

好了，伙计们，我想也许我们应该先谈谈在古今中外的故事里所涉及的迷宫故事，然后，我们还应该说一说尊敬的游戏厂商们是怎么巧妙地利用它们来熏陶我们的，最后，在现实世界中自然也不缺乏关于迷宫的趣事，那么我们就来看看，迷宫这玩意儿是怎么折腾人的。

## 一 故事中的迷宫，迷宫中的故事

我个人认为，地球人都比较知道的迷宫应该是希腊神话中弥诺陶洛斯的迷宫，我们就从它说起吧。



在希腊传说中，克里特岛有一个神奇的迷宫。（听说迷宫这个词就出自希腊语，而且迷宫这两个字也正是克里特岛这座神奇的建筑的名字）设计和建造迷宫的人叫做代达罗斯，号称是古希腊神话中最伟大的建筑家。他当时跑路跑到克里特岛上，然后应克里特的国王邀请，建了这么一座庞大的迷宫用来关牛头人。这座迷宫设计得相当伟大，传说建成之后代达罗斯曾经亲自进去视察，然后费尽周折才勉强从里面走出来……这样一个真正可以称得上“迷人”的迷宫自然不能缺乏一个动听的故事吧……

故事大约是这样的，大英雄兼私生子兼长时间流亡在外的忒修斯为了赢得雅典人民的爱戴和获得王位继承权而深入到群众生活当中去，他了解到当地人们为了平息诸神的诅咒而不得不答应克里特国王弥诺斯的每九年献祭七对童男童女的要求，这些童男童女在送到克里特王国后，会被国王弥诺斯送到迷宫中给牛头人弥诺陶洛斯在餐桌上享用。（呼，一下子说了这么长真是累死人啦！）大家仔细看看克里特国王的名字“弥诺斯”和迷宫中的怪物“弥诺陶洛斯”的名字是不是很相近呢？我个人很恶毒地怀疑那个倒霉的牛头人是克里特国王的兄弟或者子嗣，由于发生了变异才变成了怪物，然后国王怕它破坏了皇室的威名又铲除不了这个力大无比的家伙，于是就给它关进了大迷宫里，而且每九年才喂它点好东西吃……）群众都在抱怨自己的孩子有可能惨遭不幸，而当时雅典的国王埃勾斯在这个时候居然一点都不关心百姓疾苦，而只顾着让私生子忒修斯继承王位。（请你千万记住这个国王的名字，下文会告诉你这个名字的大用处）于是私生子忒修斯为了让自己赢得百姓的支持，颤抖着双腿向广大雅典市民宣布自己乐意去克里特的迷宫走一圈，干掉弥诺陶洛斯，保护那些被当做祭品的童男童女安然归来，他老爸埃勾斯现在只有忒修斯他这么一个儿子，当然不批准，但是忒修斯还是“毅然决然”地坚持要去，埃勾斯只能眼睁睁地看着自己的儿子踏上未知的旅程。在以往两次雅典给克里特国王祭品的时候，雅典船只都挂着黑帆载着十四个小孩子出发，这次也不例外，但是国王埃勾斯这次还给了舵手一只白帆，告诉他说：“如果我们家儿子忒修斯成功归来，哥们儿你就换上白帆，我这把老骨头也就安心了，如果我儿子不小心被秒掉了，您就还是挂黑帆，我就可以提前准备葬礼，然后再娶个漂亮媳妇生个儿子当继承人。”



当忒修斯到达了克里特岛，拜见弥诺斯的时候，站在克里特国王身边的公主阿里阿德涅沿袭了西方人一贯的开放和浪漫，对忒修斯一见钟情，并且毫不羞涩地向美男子和未来可能继承雅典王位的王子忒修斯表达了爱意，并且送给忒修斯一团可能长度创了世界纪录的线团和一把利剑作为礼物。公主让忒修斯把线团的一端绑在迷宫的入口处，然后顺着滚动的线团往前走，直到弥诺陶洛斯的住处。个人认为这两个礼物是阿里阿德涅送出的定情信物，而且我十分怀疑在希腊的神话时代他们就曾经和我们的华夏民族建立了联系，因为事后证明忒修斯宰杀弥诺陶洛斯的手法纯熟的就像是庖丁第二，而且我也十分乐意相信他用的那把利剑就是《轩辕剑3》中的那把隐藏宝物“庖丁之刀”。接下来的故事描绘得很简单，由于忒修斯掌握了宰牛的先进技术，于是言简意赅的希腊神话就用了最简单的语言来描述了一下他英勇的事迹：“弥诺斯把忒修斯等人送入迷宫。忒修斯走在前面。他用两件宝物战胜了弥诺陶洛斯，并带着童男童女顺着线团又幸运地钻出了迷宫。”

传说中，是阿里阿德涅的丝线帮助忒修斯杀死了牛头人弥诺陶洛斯并且指引他走出了迷宫，事实上，是“伊卡露”草本精华的天然香味引导着忒修斯走出了迷宫……希腊人民会发现这个天然的秘密吗？

希腊人当然无从发现这个秘密，因为那时候阿里阿德涅和忒修斯带着童男童女们正在私奔回雅典的路上。他们一路顺风的航行到迪亚岛，私生子忒修斯在岛上做了一个梦：酒神兼色鬼巴克科斯在梦中告诉忒修斯，阿里阿德涅是他酒神的未婚妻，他威胁忒修斯如果不把阿里阿德涅留下来，他就降下灾难。

私生子兼未来的雅典国王兼胆小鬼忒修斯很顺从地听从了神的旨意，把和他一起患难与共的公主阿里阿德涅留在了迪亚岛，自己和船员还有童男童女们回来了。他在回来的路上为放弃了一个美女而颓唐不已，而随从们也都因为失去了美丽的公主而沮丧。悲伤使人心烦意乱，于是满船的人没有一个家伙记得埃勾斯的话：“如果儿子成功了并且活着回来就把黑帆改挂白帆。”所以他们还是挂着黑帆回来了，老骨头国王埃勾斯看到黑帆，以为自己惟一的儿子死了，一下子没想开，一冲动也就没想起再娶个媳妇再生个继承人的念头，直接就跳海自杀见冥王哈迪斯去了。后人为了纪念这个国王自杀的勇气，把他跳的那片海叫做埃勾海，随着岁月的流逝，埃勾海就渐渐地改了名字，叫做爱琴海。所以，以后各位看官的女朋友要是在新婚的时候哭着喊着要你带她去爱琴海度蜜月时，你就把这段悲剧故事告诉她，我相信当她知道爱琴海名字的来由以后，去那里找份浪漫的心情一定大减，也许去趟马尔代夫就可以满足她的需要也说不定哦！

弥诺陶洛斯的迷宫是我知道的在西方游戏界应用得最广泛的迷宫了，其中最著名的就当属《英雄无敌3》中地下城的迷宫和量产的弥诺陶洛斯了，它们应该算是相当高级的五级兵种。长相凶悍，皮厚血长，肉质鲜嫩又具有弹性，而且士气极度高昂，最重要的是它价钱不贵还实惠，一片顶过去三片——抱歉，这是“新盖中盖”广告——我想说的是它价钱不贵还实惠，一个顶别的兵三个，是保家卫国，攻城拔寨，以及做韩式料理的上上之选。有时候我们也可以在《英雄无敌3》的大地图中见到迷宫这项建筑，灰色色调加上九转十八弯的弯弯绕建筑风格，一看就知道牛头人们的生活不够激情和活力……作为迷宫最著名的代表人物弥诺陶洛斯，它的牛头和人身也出现在各种奇幻小说中，在西方著名的奇幻小说“《龙枪》系列”里，你就可以经常发现它们的身影和作为恶势力被铲除时倒下的雄姿。

相信相当多的人都看过一部著名的日本漫画，它叫做《机器猫》。这部漫画中也有提到了迷宫这种东西。故事讲的是惹祸天才野比惹出的一个祸端：他有一次去一个家里有很多房间的同学家玩，去了趟厕所就再也找不到北了，结果他的同学顺着他著名的哭声找到了他。等他回了家，把他的遭遇和自己的羡慕之情跟好心肠的机器猫一说，他的愿望就又被高科技版的“阿拉丁神灯”满足了，机器猫给他鼓捣出一个22世纪高科技带次元转换和空间变化的迷宫出来。贪心不足蛇吞象的野比于是玩过了火，造出了一个巨大无比的高科技迷宫，于是一辈子都出不去了。但是本着上帝爱笨小孩的原则，他的老爸在下班回来以后极为偶然地拨动了迷宫机器的转轮，同时他其实也拨动了他们一家人命运的转轮，把野比又一次从危险中解救了出来……这个故事收录在各个版本的《机器猫》中，印象里在我非常小的时候出的那种售价九毛五一本的十本装《机器猫》中就有了这个故事，所以有时候我也觉得很奇怪，藤野不二雄的这个迷宫创意这么好，而且机器猫又是排名世界前三名的大猫（另外两个是加菲和KITTY），为什么变态的日本人没有把这个故事做成游戏来折磨迷宫和机器猫的支持者们呢？（当然，也许他们已经这么做了，但是孤陋寡闻的我不知道也是有可能的）







说完了西方神话和漫画中的迷宫，我们现在再谈一下中国的迷宫，由于它们具有过强的民族特色和科技含量，设计的太过玄妙，所以至今没有在世界范围内被广泛接受。中国比较著名的迷宫有两个，第一个是在小说《三国演义》中，诸葛亮神机妙算地在鱼腹浦摆下了号称抵得上十万大军的八阵图。这些乱七八糟，数不胜数的石头把追击刘备的小伙子陆逊困在其中，并且让他在石阵中不断忍受风雨交加，雷鸣电闪，陆逊是哭着喊着出不去。关键时刻，诸葛亮的岳父黄承彦不知道收了什么好处把他出卖了，一把年纪带着一帮半大的东吴小子出了石头阵，还给自己的所作所为找了个“不忍心看东吴将士冤死此处”的借口。事后陆逊求教诸葛亮的老丈人：“公曾学此阵法否？”摆明了就是想跟黄承彦学一手，这个时候黄承彦的回答充分体现了中国古代迷宫的高科技性，他说：“变化无穷，不可学也。”借着石头阵拖延时间的功劳，刘备一把老骨头得以平安回到了白帝城，由此，玄德公才有机会演了一场可以说是他一辈子演得最成功的政治秀“白帝城托孤”。这个故事的模拟版也在游戏中得到了体现，比如《曹操传》。不过被八阵图困住哭着喊着出不来的不是陆逊，而是我们倒霉的主人公曹操，反正每次我都没有自己走出来过，都是玩到一定的剧情的时候有个可爱的老头来救曹操和他的一干弟兄。更夸张的是在FC的三国游戏《吞食天地3》中，被困在八阵图中的竟然是诸葛亮一伙……日本编剧啊……



另外一个中国著名的迷宫就莫过于金庸笔下《射雕英雄传》和《神雕侠侣》中的奇门八卦了。这玩意就是当时走叛逆路线的黄药师的成名技，而且效果显著。按照小说的说法，这类迷宫应该是运用了方程和高等数学思想搭建起来的，而且不像希腊的弥诺陶洛斯的迷宫那样老土，没色调而且风格固定，就那么点花花肠子，带跟丝线就可以“从南走到北，从白走到黑”。黄药师的迷宫虽然不像诸葛亮的迷宫可以呼风唤雨，但是它色彩斑斓，浪漫非凡，而且它居然实现了自动化，可以自行变换方位，您要不是清华大学数学系博士生并且懂得古代数学思想，基本没机会走出去。我每次玩游戏玩到走迷宫的时候都会忍不住想，要是黄药师能进入现实的世界，不知道那些厂商会花多高的薪水邀请他设计迷宫啊！但是金庸同样在他的小说中提供了破解迷宫的最好方式，如果你走不出去，如果你在迷宫中感到绝望和彷徨，那么有一种方式可以让你摆脱掉迷宫的阻隔，那就是：毁掉它。于是《射雕英雄传》中的西毒欧阳锋在被困在归云庄的奇门八卦中而且怎么也找不到黄蓉的时候，他采取了最干脆利落的方式：烧掉它，烧得连渣渣都不剩。

我想这是解决迷宫问题的最佳途径了，所以每次玩那种在迷宫的最深处碰见BOSS的游戏的时候，我都抱怨现在游戏设计的自由度不够，否则我根本就不会进迷宫，直接在门口点把火就可以听里面那些无穷无尽的怪物哀号了。

## 二 游戏设计中的迷宫，迷宫游戏中的“设计”

我想我得说我曾经玩过几个游戏，虽然玩得不够专业也不够多，但是玩完了也难免能蹦出些许感想。老觉得现在几乎是个游戏就都能嗅出“迷宫”的味儿来，即使是专让人过在战火纷飞中打群架瘾的即时战略游戏也不能免俗。比如在《星际争霸》中的剧情模式里，就有数个需要你带领小分队在那些机关密布，曲里拐弯，伸手不见五指的建筑群中像没了头的苍蝇似的乱撞，直到侥幸撞到目的地才算完的单机任务……经过了一定量的东西方游戏的熏陶，自己也就渐渐积累了一些对东西方人对于设计迷宫的理念的简单看法和猜想。




在我所涉及的为数不多的西方游戏中，我个人感觉西方的制作者们似乎并不以在迷宫中把你搞得七晕八素为乐，西方的人道主义气息和人文关怀在玩家走迷宫的过程中得到了强烈的体现，他们好歹也给你了张地图啊！他们好歹也对你走过的地方进行了可视化的记录啊！虽然有些地图需要你自己去翻开，但是，至少你每次在游戏过程中都能够明显意识到自己是否曾经走过某个区域，而不必因为“可能没走过”这种每个人都可能产生的记忆上误差而耽误您宝贵的时间来换回一次又一次的失望。我认为，西方人这么做的原因简单来说有三点：首先，这么做源于他们对自己所开发的游戏的自信，他们相信自己做的游戏没有必要去靠艰难繁复的迷宫来延长玩家的游戏时间，他们十分相信自己在游戏中所体现的文化内涵和广泛的任务系统可以使人们留连忘返，这样做的好处就是使玩家们乐意再进行他们的游戏一次到多次，而事实上也正是这样，比如“大菠罗系列”。因为玩家们没有必要为再玩一次的时候需要面对走迷宫的困难而感到深深的困扰。试想，如果《暗黑破坏神》没有地图自动生成系统，它是否还能像现在这样火爆全世界呢？要知道，即使《暗黑破坏神》的迷宫是即时生成的，实在是称不上复杂。伙计，你知道么？有的时候我这个程序白痴甚至会很惊讶暴雪对于迷宫的设计思路，他们怎么就能把每个即时生成的迷宫都做出至少一个有路可通的出口呢？他们怎么就能在这么复杂的生成系统上不产生哪怕一个没有任何道路可以抵达出口的迷宫呢？为什么他们设计的迷宫我就那么乐意的去逛，而咱们同胞设计的迷宫就得让我在显示器前哭着喊着骂娘呢？我不知道，我不知道啊！既然我不知道我就不玩儿命跟这种问题较真儿了，咱们还是接着说吧。

再来说第二点：我想哥们儿你也知道，西方人有高尚的、坚信顾客就是上帝的理念。我以为没有人愿意让上帝在想起他的名字的时候就皱眉不止，至少信奉上帝的西方人不愿意。于是那些金发碧眼的家伙设计出一个个看似复杂，实则简单、严谨的游戏规则来讨好真正给他们饭吃的人，编制出一大票可以轻松走过而且能够强烈提高你自信心的大型迷宫来让你真正享受娱乐的快感。在他们面前，你知道，你是万能的，没有你的支持他们是万万不能的。于是你成了上帝，你主宰他们。（而坚信无神论的我们的游戏创造者们则根本不用顾虑上帝的态度，他们中的大部分人认为需要认真思考的关键问题是怎么从正坐在办公室里悠闲地喝着咖啡的老板的钱包里多拿些钞票。）下面是最后一点了：我个人认为西方人关于迷宫的设计理念还和他们的传统有关，从西方诸多的文化著作中可以知道，当他们（或者他们创造的人物）进入一个未知的地域的时候，他们乐意在手中拿一份当地的地图，若是没有地图，他们也愿意对所走过的路径进行图文并茂地描述以防止自己迷失方向。说到这里，你是否会想起《龙枪》中的小偷英雄泰索何夫呢？他那神奇的包包里总是装着好几卷“可爱”而年代久远、意义非凡的地图。我曾经试图去思考西方人为什么会在文化中产生这样的理念和传统，结果思考未果，惟一想到的就是西方人比较惜命，所以他们不愿意浪费时间在没有必要多走的路上，也不想误入一些神秘可怕的地方，被神秘生物当盘中餐，于是他们习惯于随身携带地图，于是这种好习惯被贯彻到他们制作的游戏中，于是我们玩起来就比较开心了……



比起涉猎不多但是玩起来比较开心的西方游戏，中国和日本的游戏我算是玩得相对较多了，也相对地玩得比较不开心：因为我在走东方人设计的迷宫的时候几乎吃尽了七难八苦，造成这些苦难的主要原因很简单——没有地图！没地图还不算完，迷宫要多大有多大，遇敌率要多高有多高！你本身就在已经在迷宫里逛得晕头转向了，而且还要不停应付该死的小怪物和更该死的大怪物，这种心情形容起来只有四个字可以概括：不胜其烦。但是相当多的日式游戏设计以此为乐，就是为了能在游戏包装的封面上给你打个包票，保证你能有多长的游戏时间。但这同时也造成了灾难性的后果，那就是除非你是这款游戏的疯狂支持者，否则你是不太会愿意在通关之后再进行一次游戏了，因为你知道，那个该死的迷宫和该死的高遇敌率还在前面等着你，虽然游戏可能有相当动人的情节和另外一个感人的分支，但是那个繁复的迷宫让你对再次进行游戏失去了耐心。我不知道这葬送了多少充满潜力的游戏，不知道埋没了多少可能出现的金字招牌，也不知道还有多少游戏厂商会在这里栽上一个“具有潜力”的跟头。我有时候会想一个问题：如果《仙剑奇侠传》的迷宫没有那么复杂或者有个自动生成的地图指引，支持它的人会比现在少吗？

由于没有地图指引，中国广大的玩家游戏在水深火热之中。这造成善良的设计者和经销商们对此表示高度的同情和深切的关怀，于是非常具有中国特色的事情发生了：我记得在我买《轩辕剑3外传 天之痕》69块钱版本的时候，游戏内居然就附带详尽地图攻略，把所有的地图画了个清清楚楚，明明白白。而且那个攻略小本全彩，制作精良，当时我就笑了。原来在游戏里做迷宫可以产生这样的赢利方式。这样商家们就可以名正言顺地把攻略的钱也算到游戏里去，然后一同包装，以更高的价格和更有诱惑力的内容来吸引玩家购买。我不知道我想得对不对，我希望我的想法是以小人之心度君子之腹，甚至还希望能有人能跳出来胖揍我一顿，然后抹着同情的眼泪儿跟我说：“游戏设计者们千辛万苦把迷宫的鸟瞰图给你画出来了，而且还标明了各个宝藏的位置，他们容易吗？你怎么就这么不能理解呢你？”于是我就小声问他：“他们要是真是这么好心，干嘛不在游戏里直接把地图给我？他们有病啊？”然后我想我得赶紧捂着头就跑，省得他追上来再打我一顿。

有的时候我挺想不明白的，人家日本小国寡民，其中还有一大票BT仔，他们做那些恶趣味的迷宫就让他们做去吧，又不影响咱们正常的游戏生活，可是为什么咱们一个堂堂大国，天天喊着要超英赶美，设计者们设

计游戏的时候，设计游戏迷宫的时候就为什么不能向欧美看齐呢？偏盯着日本人看，结果弄得咱们自己游戏产品的质量没跟上，迷宫的变态水平倒是和他们不相上下了。



游戏从小玩到大，自然也就对游戏中的内容有所感悟。记得有人说哲人是痛苦的，因为他们天天没事都在考虑那些他们解决不了的问题。我想很多玩家在对人生、社会、游戏有了一定的认识以后，都会有痛苦的感觉和时候。因为我们在接触的人、事、游戏中看到很多不足和可以变得更好的地方，但是，我们没有能力去影响甚至改变它们。即使是游戏，这个最没有心机，陪伴了我们很久的伙伴，我们也只能在屏幕前对着系统或剧情发牢骚，根本没法指望有一天这些牢骚能传到那些游戏缔造者的耳中。虽说玩家应该是他们的上帝。但是我们自己的游戏制作者们，他们离上帝太远了……

以上是我对于东西方迷宫设计态度的一些感觉，这些感觉源于自己的切身体会。至于玩游戏时的感觉，给我印象最深的游戏中的迷宫就是《仙剑奇侠传》中的“将军冢”了。由于我是天生路痴，并且在玩《仙剑》的时候还不知道攻略和上网是怎么回事，而且在进入这个迷宫前一天晚上听了一个关于医院的鬼故事。于是那天，在一栋紧邻医院的楼中的一个阴暗潮湿的角落里，我战战兢兢地徘徊于那个令人绝望的超高遇敌率迷宫。五个小时，整整五个小时我都没有在鬼哭狼嚎中走出来，当时真有让人想哭的冲动……但是哭是无济于事的，每次画面一闪，我就遇到该死的大怪小怪，把他们做掉之后，我就得在原地愣上一会儿，刚才我是从哪边来的，我想往哪边走来着？好不容易再次做出决定，走不了两步，画面啪的又一闪……你说这迷宫就这么大点儿地，怪物怎么就能窝这么多呢？在将军冢漫长的五小时里，除了让我的逍遥兄长了几级和做在电脑前的我着了半天急以外，没有取得任何实质性的进展。直到第二天，我那比我大两岁的姐姐来了，我请她陪我一起走，那样至少听到鬼哭狼嚎的时候不至于让我抖得太厉害。而出乎意料的是，我从姐姐那里得到了地图一样的帮助，她凭借着女人天生的直觉，居然让我在三十多分钟之内就连打带走地过了迷宫……自那以后，我就非常相信女人的直觉，同志们，有时它比网上不知所谓的攻略要可靠得多。




突然想起在玩《仙剑奇侠传》之前也有过在迷宫中不知所措的经历，那是FC的《吞食天地3》。这个游戏讲的是Q版刘备统一天下的故事。那里面有一段让玩家在汉景帝陵墓里找血书的剧情。我想玩过的人都知道，咱们皇家的陵寝在日本人眼里有多么多么的玄妙啊——石头机关会自动开合，你老是能看到通往下一层的道路，但是哭着喊着就是过不去，只能当个眼馋的狐狸。每每我玩到这里，都不由出点冷汗，生怕自己一个记错路，就出不去了……最夸张的是，不仅你这个汉室宗亲要在皇陵里盗宝，你居然还有一定概率在里面碰到率领着最强阵容的汉贼曹操，曹操、徐晃、典韦等人可都是些揍死人不偿命的恶棍啊！唉，往事不堪回首。

## 三 思想中的迷宫，迷宫中的思想




前些日子北京上演了一个魔幻童话剧，就叫做《迷宫》。这是一个号称叫板《哈利·波特》的完全国产的童话剧。不过我没及时去看，因为在早些时候我刚看了一部号称媲美《指环王》的大场面电影，它叫《千机变2》……结果看得我差点失去生存的勇气。还有那个被有关部门认可的国民普及动画片《蓝猫淘气3000问》，我曾经挣扎着看了几次，感觉它从某些方面甚至抢了著名的“艺术片”《索多玛的120天》的风头。更何况这个《迷宫》是演给孩子们看的，中国大部分演给孩子看的东西都要演员们打扮得花枝招展，模仿小动物们的表情和动作，以为这样就代表了孩子们天真善良热爱大自然，我倒是认为这样扼杀了孩子们的童真和可爱，而且这种模仿每年都没什么新意和改进，害得我在动物园看见四不象就能把它和这种幼儿节目亲切地联系到一起。所以自然的，我打从看到这个话剧被定位为儿童节目的时候我就对它嗤之以鼻，甚至连剧情都懒得去看。结果，我发现我错了。我的一个相当有思想的哥们在上演的最后几天曾经跟随女朋友去看过，号称要和女朋友一起找回童年的快乐，事实上是他童心未泯的女朋友把他死活拉进去的，但是他看完了以后居然真跟我说他找回了一部分天真的快乐。于是说得我怦然心动，只是我没女朋友，自己进去看会觉得很尴尬，于是事后找了个剧情简介看了一下，原来这个魔幻童话剧《迷宫》讲的是这么一个故事：

主人公是个叫果冻的男孩——这个名字号称是编剧经过考察和思量才在淘汰“巧克力”之后选出来的。其实仔细想想这个名字起得还是相当好的，毕竟果冻又便宜又好吃，而且怎么吃都不会胖，这么看起来它确实比叫巧克力好听，也更受怕胖的小女孩们喜欢——他是个姥姥不疼、舅舅不爱、同学也不待见、天天还被爸妈逼着弹钢琴的现代苦孩子。有一天他在学校做作业的时候掉在地上的橡皮被一伙生活在地板上的小人捡走了，号称要用它盖房子。果冻不干，就追着它们讨。（多苦的孩子啊，连块橡皮都丢不起）结果他为了展开剧情的需要就毅然决然地掉进了地下的废物迷宫，在垃圾和废品中开始了一段“瓦他诺”似的传奇正义英雄经历，（不知道“瓦他诺”是谁的人请看一下动画片《魔神英雄传》）和以往的大部分中国儿童片一样，正义者的朋友总是最倒霉的，比如帮果冻的壁虎就为了掩护他被恶势力铲除了，命运稍好的鼹鼠一家也被恶势力拉去当苦力，逼他练琴的老爸老妈也被抓走关在一个不为人知的地方。值得一提的是，这里的恶势力的头头是大皮鞋、易拉罐和剩苹果，（这可以反映出编剧要告诉孩子们保护环境的重要，省得有一天被环境报复）它们是被人类无情地丢弃才变得险恶的，它们是值得同情的一群恶人，不过正义总是要战胜邪恶的，无论这邪恶是否值得同情，于是果冻联合废品和地底居民一起教化了恶势力，使它们改邪归正。并且用音乐的力量穿越了迷宫的障碍，找到了父母。（多么神奇的故事啊，我们再次看到孩子们理解了父母的苦心而且救父母于水火之中，可是现实中有几个孩子能这样啊？）



故事大概就是这样了，你看，听起来还不错，对吧？它的主创人员史航曾经说了一段关于为什么把这个话剧起名为《迷宫》的话，给了我深深的感悟，特此把它写在下面，相信你也会体会出什么：“起名《迷宫》，没有太多外来因素的影响。我对此的

解释有两点：不知道什么该珍惜什么不该珍惜时，这世界对你来说就是一个迷宫；当你学会珍惜时，迷宫变成了一个学校，还是不知道时，迷宫就变成了监狱。”我自己单纯地认为这几句话就值回票价，更何况它还号称能让咱们这些半大小子找回童年的单纯和快乐，所以，如果那个剧组到了你的城市，拉上你的女朋友，去看一下吧，我想你不会后悔的。

在现实世界中，还有几部著名的文学作品与“迷宫”有关，前一阵红得发紫的《谁动了我的奶酪》就把人生无常比喻成了迷宫，然后告诉我们要敏锐地察觉周围的变化，快速行动，找到适合自己的道路，去获取成功这么个道理。这本书读的人很多，所以我不去多说。另外还有几部读物更是把迷宫这个玩意阐述得让人疯狂，至少我是这么认为的。阿根廷诗人兼小说家博尔赫斯的《小径分叉的花园》就是其中之一，很多人形容博尔赫斯用他的语言建造了一座智慧的迷宫。我不知道他们说得对不对，因为我没读明白，可能是我比较愚钝吧，也许是因为我读的译本不太好，但是我觉得我没读明白的根本原因在于博尔赫斯的诗人身分。诗人的跳跃性思维是相当出色的，并且很多时候那种跳跃难以理喻。博尔赫斯的这部小说大概讲了一个发生在中国的故事，老外讲中国故事会让我这样的中国人读起来感觉比较怪，这就跟现在中国人玩儿命写奇幻小说似的，他们的奇幻作品让外国友人读着受刺激，我得说这可能也是我没读明白《小径分叉的花园》的原因之一。这个故事中的一个主要人物痴迷地研究一部小说手稿，那手稿其实是一座花费了十三年才建立起来的迷宫——不是空间迷宫，而是时间上的迷宫。人物在其中穿梭往返，无穷无尽。这个手稿把研究它的人搞得极为痛苦和疯狂，也把读这个小说的类似我一样的人搞的接近精神失常。那个拿着手稿“钻”迷宫的人曾经留下这些话，读得我脑袋大：“小径分叉的花园是一个庞大的谜语，或者是寓言故事，谜底是时间。”“在大部分时间里，我们并不存在；在某些时间，有你而没有我；在另一些时间，有我而没有你；再有一些时间，你我都存在。目前这个时刻，偶然的机会使您光临舍间；在另一个时刻，您穿过花园，发现我已死去；再在另一个时刻，我说着目前所说的话，不过我是个错误，是个幽灵。”有的人读完小说以后开始怀疑人类的智慧值不值得赞美，我痛苦地读完小说以后开始怀疑我的神经是不是值得赞美……简言之，《小径分叉的花园》我只读明白了一点，那就是作者阐述了一个时间迷宫的概念，这个概念就在上面我摘的几句话中有了具体的描述。然后，其余的关于这部书的东西，我得告诉你，它是讲迷宫的，你应该去看看。至于你是否能理解这么抽象的东西，那就只有上帝知道了……听说这个伟大的阿根廷诗人还有很多类似的作品，我……我再也不愿意挑战自己神经的极限了。不过我还是得感谢博尔赫斯，他让我知道了我的大脑的极限在哪里，我的大脑它也知道自己读什么东西容易短路了，所以，谢谢，博尔赫斯，谢谢……


▲博尔赫斯和他的漫画像。

后来我还听说有个叫卡尔维诺的家伙也是个了不得的人，又听说他也写过关于迷宫的小说，叫做《命运交叉的城堡》（这个可跟那个著名的游人小说《命运交织的LOST TEMPLE》没有任何关系），本来是想找来读一读的，但是最后我还听说这个叫卡尔维诺的人经常拿来跟博尔赫斯比较，于是，出于对自己的人道主义精神，我就对亲爱的卡尔维诺先生的作品表示了敬谢不敏的感情……但是我不介意您拿来读读，说不准您能参悟点出什么……

## 四 世界中的大迷宫，迷宫中的大世界

不知道大家有没有走过真正的迷宫，我在很小的时候就曾经玩过一次。不过在讲我的可笑经历之前，我得先承认一下，我从小无论在现实中还是在游戏中，都是个彻头彻尾的路痴。我清楚地记得那时候的北京圆明园有一座娱乐性的小型迷宫，迷宫的正中央是个供人休息的小亭子，毫无疑问的，走到那里就算胜利啦。迷宫的墙是用水泥砌的，在我小学的时候看起来相当高，所以自然的，我的可视范围也就相当有限。于是我就失去了跟着周围的人当跟屁虫走到凉亭的机会，同时我也就在自己不满十二岁的时候体会到了一种切实的苦痛，这种苦痛叫做——迷茫。那是在国庆之前的一次学校组织的秋游活动中，那时候迷宫的水泥墙上还摆满了为了迎接国庆而装饰用的小型盆栽。我在自信而勇敢地脱离了大部队之后一个人在迷宫中徘徊。我看不到周围的景色，满眼都是一样的花草和一样的水泥，离入口和中间的凉亭时进时远，小朋友的声音忽近忽远……现在想起来，当时我如果读过希腊神话的话，一定会在思想上把自己和送给弥诺陶洛斯当粮食的童男童女紧密的联系起来。小时候的我迷茫但不绝望，我在进不去也出不去的情况下，充分动用了我的智慧，我打破了常规，进行了创新！我把厚重的水泥墙上那该死的盆栽一盆盆的搬下来……然后用尽了浑身的力气站在水泥墙上，那时候的感觉真是“高瞻远瞩”啊！我在犯规和创新思想的指导下顺利地看清了形势，完成了任务。我当时以为这个游戏就是要这样玩的。等长大以后才知道，这种游戏玩的时候可不能站那么高，它玩的就是让人心急火燎，玩的就是让人不知所措，那样才算是成功的，而这样的游戏才叫做“迷宫”。



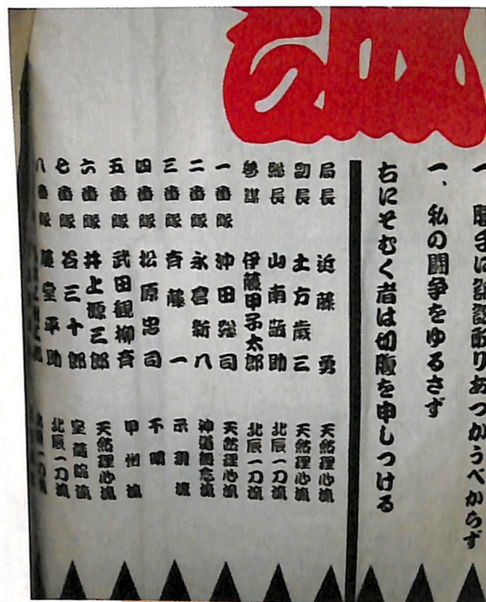

我想我们的人生也就是这样，我们离我们努力想达到的目标忽近忽远，让你在放弃努力的时候看到遥远的目标所在，让你在努力的时候痛苦而迷茫，我们只听到自己朋友在一墙之隔的地方叹息，但彼此之间却很难帮到对方，因为墙太高了，而太少人能在人生的迷宫中站在墙上极目远眺，更少人能在站在墙上的情况下想到拉那些深陷迷宫中的人一把。更重要的是，人生这座迷宫，它的入口在你诞生的一刻就消失不见了，我们没有机会回头和退缩。



是什么让忒修斯抛弃了他的公主？
是什么让野比君羡慕别人的境遇？
是什么让东西方的游戏设计者在设计迷宫时的思想差异这么大？
是什么让博尔赫斯创造出时间迷宫的思想？
又是什么让我们在纷繁复杂的世界里挣扎前进，痛并欢乐着？

世界上有迷宫么？有的。
世界上有最大的迷宫么？有的。
它是什么呢？它在哪里呢？它可以被摧毁么？
世界上最大的迷宫不是座建筑，也不是我们的时间，我们的人生。
世界上最大的迷宫无法被摧毁，它甚至无法被他人所找寻。因为它就存在于我们心中。

世界上最大的迷宫，叫做人心。




# 暗香浮動新撰組

文 天丛云剑

曾惊艳于幕末血雨腥风之中稳稳走来的那一群青蓝。

动画漫画游戏映画中尽显风姿，也可能被视为背负企图螳臂挡车的迂腐，在时代更替的风头浪尖残暴冷酷地无所不用其极。生如夏花，逝若彗尾，是烟火转瞬即逝的美，留一点光锁住一个执意。他们在青白的“诚”字旗下贯彻着武士的精神尊严与荣耀，是传奇，是历史，是如诗如画中不变的武魂。

他们被称为壬生狼、浪人队，更多则是新撰组。

乱世出英雄抑或英雄造乱世，就如鸡生蛋还是蛋生鸡的问题同样让人拙于应答。不过新撰组毋庸质疑是前者。

我们如此渴望被时代潮头打湿却巍然不倒的反面英雄——是反面而非反动反叛等等。因为改变时代的前前后后都是胜者王败者寇，各执一份坚定的正义在心中，或者皆为野心欲望，哪有最终解释？印在书上装订成册的注脚是为王者的权利，由古至今，历来如是。

文久二年（1862年）幕府招募浪人队进京护卫德川宗茂。2月8日晨，试卫馆派离开江户，由中山道前往京都。后浪人队解散，京都守护松平容保受命差配残留在京都的浪人，近藤、芹泽等人投入松平容保门下，成立维护精度治安的新撰组——当时由三位局长公掌内务，即芹泽鸭、新见锦和近藤勇，其中以芹泽势力最大。当时有谁料到，近藤为首的来自于武藏多摩郡乡下，试卫馆一派会成为创造历史的新撰组的中流砥柱呢？



文久三年9月7日，新见锦在祇园被迫切腹自杀，14日夜，芹泽鸭被斩杀。后近藤成为新撰组局长，山南敬助（总长）、土方岁三和伊东甲子太朗（参谋）分别为副长。八木郎无疑是一次成功的夺权，新撰组内部外部的血雨腥风也从此拉开序幕。

元治元年（1864年）6月5日，长州派维新志士在京都二条池田屋密谋火烧京都，趁乱暗杀佐幕派人物。消息泄露，新撰组血洗池田屋，将与会人物一网打尽，维新派重要人物桂小五郎因未出现在池田屋而逃过一劫。自此，新撰组声名远播。也由此正式站上明治维新的历史变革舞台——身为悲剧英雄的角色，为最后一代幕府的衰亡添上一笔凄美的绛红。

庆应四年（1868年），戊辰战争爆发。新撰组参加了幕府军京都伏见鸟羽一战，大败，从大坂城逃至江户。近藤被捕，判其斩首。5月30日，冲田病逝。新撰组残部在土方带领下投奔会津。

明治二年（1869年），箱馆战争爆发。土方单骑突入敌阵，战死。

5月18日，新撰组正式结束。

短短6年，是历史的转瞬即逝，他们却能站在时代的风头浪尖亲历了时代交替的风雨雷电。他们坚持着武士道的信念，忠诚、坚韧、勇敢，他们是狼，孤独冷漠而骄傲。

数百年之后的今天，我们回顾他们在历史缝隙中时隐时现的背影，在无数次回眸中确定他们信念中的不变。

## 镜中月 MOON IN THE MIRROR

### 浪客剑心（和月伸宏）

剧情重温：明治十年，左颊有着十字疤的少年（仅从外表判断而已，毕竟年轻的小帅哥形象肯定比中年欧吉桑来得有市场）剑心，偶然结识了靠一己之力支撑神谷活心流道馆的少女神谷薰，被她的正直勇敢感染而留在道馆中成为“保姆”（汗……现代好男人，负责全道馆的“买汰烧”）；之后13岁少年明神弥彦成为道馆弟子；不久，剑心击败原赤报队旧成员相乐左之助，使之猛醒，有了新的斗志，两人成为伙伴。以上，剑心战队成员基本成型。此后，手执逆刃刀的剑心和伙伴们仗义江湖，为守护明治新政奋力拼搏……（基本上还是塞亚人、超级塞亚人、超超级塞亚人的情节模式）

什么……为什么剧情重温如此简单？四年前风靡的明治浪漫谭——《浪客剑心》的剧情早以烂熟于粉丝们的心中，实在没有必要过多赘述。他笑容淡然，言语温柔，挥剑冷静，刺杀凶猛，究竟让多少孩子开始把目光投注到这个从幕末的腥风血雨中走过来的男子，实难记述。



《剑心》是以人物博彩的作品，其中的斋藤一（当然就是那个能在杀戮后悠然走完人生之路的男人）、四乃桑苍紫（冷酷的外表和绝对不服输的个性加上过人的智慧，还用说么？是土方岁三呀）、濑田宗次郎（天才少年＋美男子＝冲田总司——他们说，一定不要相信那些“奇怪”的照片；另外，冲田的小名叫冲田宗次郎n_n）、相原左之助（名字相近，连个性也如出一辙，原田左之助是也）的灵感无一不来自于新撰组。所以《剑心》是一扇门，打开了连接多年后的今日与幕末的记忆。于是历史的微末再次撒了我们一身，是一点凄凄然的凉。

私认为，漫画的高潮，是与志志雄真实的对决。池田屋之变夭折的构思和志志雄对明治政府的仇恨重合的结果是一个疯狂的计划。多年前的那一夜，猎风劲劲，火烧京都的密谋毁在新撰组的刀下——原来不论什么时代，妄图以火洗尽一切的罪行都不能被接受和原谅。那是，剑心和斋藤的联手，此间是一笑抿恩仇的泰然，只有“恶即斩”的意志不变。同过去一样，他不是屈于任



何权利之下的走狗，而是——狼。

动画的高潮是《追忆篇》。《星霜篇》的矫情和狗尾续貂再一次证明单纯商业化的失败。《追忆篇》要表述的不是英雄主义，不是池田屋事件的扬名，更不是一个少年刽子手的爱情，而是在时代的转折点上踏出一步就不能回头的无奈。仅仅一景，冲田的轻咳和斋藤刀光一闪，眼神的对视或刀锋相抵——原来真的有所谓英雄惜英雄，但那常常是带血的。

我们从《剑心》走近那个时代洋洋洒洒的飞尘，新撰组的名字渐渐明晰。曾经听说荆轲刺秦是螳臂挡车，但他从来都不愧对英雄之名。在明治维新的大势之下，幕府狼狈得有点可笑，新的体制终将替代旧的体制，不过，同样不会改变的是，新撰组在我们心中的英雄地位。

## 无赖（岩崎阳子）

剧情重温：年轻的浪人斋藤一在追查白神教的过程中结识了试卫馆一派近藤等人，众人合力铲除了以鸦片迷惑人们的白神教。随后斋藤独自踏上去往京都找"传说中"热情奔放的浪人们，于是和试卫馆众人重逢，正式加入了试卫馆。（这就是《无赖》中种种孽缘的开端啊！）

最初是从《王都妖奇谭》开始认识岩崎阳子老师的。美艳的安倍晴明和大大咧咧的藤原将之一动一静、一刚一柔是光与影、昼与夜，是岩崎老师拿手的组合。这是最早让我们接近安倍晴明、阴阳师等等概念的作品，而岩崎老师无疑是阴阳师题材作品的先驱。

时间由平安朝转到幕末，俊美浪人斋藤一在时代浪潮的沉浮中加入新撰组，于是展开一场有别于人、妖、神对决的人与人的战争。或许是《剑心》中斋藤的形象太过深入人心，忽然冒出来一位头发拉过离子烫、飘逸潇洒、笑容温柔的"大哥哥"斋藤一，让粉丝们有点无法适应——是无法适应，而非不能接受。（好在美型的冲田、酷酷的土方还没变）《无赖》中的斋藤性格多少有点优柔寡断，在精神世界的描写和刻画上岩崎老师发挥了女性漫画家的特长，以发掘各自的正义之路为着力点，把芹泽一派和近藤一党的暗斗表现的深刻而隐晦。组员不同的心理、心态都在侥幸的变革时期升腾发酵，商人、浪人、没有身分的武士想通过加入新撰组改变自身的命运，而对于试卫馆一派而言，眼前的路却是一条贯彻忠义武魂的试炼之路，比之芹泽一派对现实的失望，土方等人似乎对武士道执意的坚持，让人觉得恐怖。而作为中立派的斋藤也一边迷惘地摸索自己的前进之路，一边被历史的潮流推动……




《无赖》作为表现新撰组的漫画作品是比较忠于历史记载的，无论时间、人物、事件等等。虽然有从作者主观角度对历史的看法和认识融入故事的发展，也不乏岩崎老师擅长的鬼狐仙怪内容，但新撰组的发展始末却是遵循着记载娓娓道来。

同样的题材同样的人物，当历史的情节都已经凝固定格，我们后人可以执一杯茶，在袅袅的青烟中雾里看花，揣度前人的思想。岩崎老师在细节上表现的不同人的思想，正是她出彩的地方。本来，每个默默无名的小人物，也可以把自己的故事描绘变得精彩。新撰组全员，466名，将会是一个很长的故事……

## 刀魂 Peace Maker（黑乃奈奈绘）

剧情重温：时间应该在新撰组内肃反之后，豆钉市村铁之助为报杀父母之仇而执意加入新撰组，因此与冲田对决作为试炼，惨败之后仍不放弃，最终成为了土方的小姓。（说是端茶送水的小男佣，但小姓之称总让人有无限联想呀……）



随着组中事物一点点铺呈，人物一个个出场，小铁也遇到了他生命中非常重要的敌手和朋友——北村铃。铃既是与小铁遭遇年龄性格都相近的孩子，也是小铁的仇人，吉田稔磨惟一的徒弟。（开始，两人都因身分特殊保留了各自的秘密）两人在友情还没加深之时，发生了池田屋事件。吉田被冲田斩杀，小铁也遭受打击，而最沉痛的是失去惟一亲人的铃……少年们的路将何去何从？故事还在继续。

当初很诧异《刀魂》能大红大紫。因为第一次看的感觉是热血煽情得有点假。小铁就像不知后退为何物的傻小孩，总是能在心中产生恐惧犹豫的时刻被某种精神力量拯救而又获得新生般凤凰涅盘。尽管他从来都没有在故事中有大的建树，只是作为土方的小姓端茶倒水而已——而为何土方会中意这个孩子据说是因为在他身上看到了当年冲田的影子？暧昧呀暧昧！

比之上两部跨世纪的作品，《刀魂》增添了更多适应21世纪的商业要素（私自断定它的商业化绝不肯妥协的某人 -__-b）。比如人小志气大的主角小铁，忽如鬼神忽若天使的冲田，一瞪眼就让人冒冷汗的土方，以及凄凄惨惨戚戚的密探山崎等等——总之应该是一部能被18岁以下孩子全面接受的作品。

以一个虚构的人物为主角显然是非常聪明的选择。少年的心历路程可以在一系列事件的变化中而变化，在对池田屋事件的描述中竟然把维新一派描写成一群疯狂的纵火者，（虽然妄图这么

### 河上彦斋（1824～1871）

河上是传说最多的剑心的原型。本名为小森彦治郎，出生于天保五年（1834年）11月25日，熊本城，后被河上源兵卫家收作养子。自年轻时就跟随多位名师学习文学、兵学等，因此抱有勤王攘夷的思想。

自文久元年（1861年）就投身到攘夷运动。池田屋事件后不久，抵达京都，为尊王攘夷的复兴奔走。

元治元年（1864年）7月11日，松代藩藩士佐久间象山在归宅途中被彦斋和另一人合力斩于马上。而彦斋也被人称为"刽子手彦斋"。后加入长州军，参加了禁门之变。长州军败退后，彦斋回到长州，后又参加戊辰战争。

明治以后，由于不满新政府的开国方针，发表反政府言论，后被捕。明治四年（1871年）12月3日被处刑。

P.S.之所以把他视为剑心的原型是因为同样广为流传的娇小外表和女性般的美丽容貌吧，此外冷酷的手段和独特的剑法也是两者的相似之处。

### 近藤勇（1834～1868）

出生于天保五年（1834年）10月4日，多摩郡，幼名胜五郎，后改名为胜台。16岁成为天然理心流三代目近藤周助的养子，改名近藤勇。文久元年（1861年），继承天然理心流宗家四代目。

文久三年（1863年），率领试卫馆众人进京加入浪人队。浪人队解散后留在京都，与芹泽鸭、新见锦一起成立新撰组。芹泽一党被肃反后担任新撰组局长。

庆应四年（1868年），戊辰战争的京都鸟羽战败后，在下总国流山战役中，为掩护其他队员撤离而投降，近藤被俘判其斩首。4月25日，在板桥平尾一里冢，被斩于自己的爱刀"虎彻"之下。

P.S.长曾弥虎彻：刃长45.75CM。越前国刀工虎彻于宽文三年作。

### 芹泽鸭（1827～1863）

出生于文政十年（1827年）常陆国水户芹泽村，幼名龙寿。他加入新撰组前的资料不确实，有多种说法和猜测。加入新撰组后，因其好女色嗜酒，酒后性格凶暴而常与人发生冲突。芹泽大闹角屋事件和在大阪炮轰相扑行事件后，让向来与之不和的近藤和土方起了杀机。于是在文久三年（1863年）9月18日晚被斩杀在八木邸。也有一说是会津藩难以忍受芹泽的乱来，暗地里指示土方等将其斩杀。（《无赖》中，就偏向后一种说法，只是冲田等以无法说出口的密令为由没有说出具体的原因）

### 山南敬助（1833～1865）

出生于天保四年（1833年）陆奥国仙台。原在田玉池的千叶道场学习剑术，后结识近藤，被其人格魅力吸引，而加入天然理心流。新撰组肃反后担任副长之职。

元治2年（1865年）2月，山南脱离新撰组，



做的吉田是有点不计后果没错）但是历史的进程还是会向小铁和新撰组的人们不希望看到的方向发展吧？

本来，在以新撰组为题材的动漫作品中就没有超过伏见鸟羽之战之后，组员一个个负伤牺牲病势的情节。当我们想塑造一群英雄——而且是曾经真正活跃在历史舞台上的英雄——我们都希望看到一个明媚的结果，就连不推崇商业化的笔者，也不得不觉得，与其看到新撰组的人们死去，不如略过这些情节。

其实从来没有期待过小铁的表现，这个故事绝对不是一个中国式的武侠——少年得到秘籍练成绝世武功为家人报仇之类——“Peace Make”才是作者的观点，制造和平者，其间的定义，究竟孰是孰非？

接下来的，是小铁和铃的表演吧。

### 幕末青春花吹血（果桃なぼこ）

剧情重温：年轻的天才剑客冲田总司因为仰慕土方岁三的英姿而排除万难，哪怕从此变成不断夺人性命的恶鬼也在所不惜，在新撰组中不断努力奋斗的“立志”故事（汗……怎么可能！），最后的结局则是——有情人终成眷属的HAPPY ENDING。（啊……别打我，不是我的错）

要写《幕末青春花吹雪》（以下称《幕末》）的剧情介绍真是有点强人所难，基本上它都以段落式的小故事组成，所涉及的人物除了两位主角，主要还有近藤和山南、芹泽和新见——是的，基本上都是爱人之间打情骂俏的故事！没有遵循史实，没有遵循真正的人物关系，基本上新撰组的众人除了每天杀完人后小酌一杯或者等着吃赤红饭，就是为了爱来爱去的问题怄气斗气决斗……是听上去非常非常恶搞的BL作品，但我保证果桃老师在创作此作的时候一定没有保持着恶搞的心情，而非常认真地在为他们的爱情发展伤脑筋！

绝对相信大名鼎鼎的新撰组应该不只一次被列入BL作品创作考虑范围，但是比之大岛渚苦闷玄妙的《御法度》，《幕末》仅仅是为了写一部BL漫画动用了新撰组的名头而已。有那么多优秀的创造历史的男人聚集在一起，又不缺少美男、酷男，本来在历史上，冲田和土方的情谊，芹泽对新见的信任等也是有目共睹，不拿来做文章不免可惜。

是的，脱离开历史的设定，这就是一部再普通不过的BL漫画，没有曲折的情节也没有离奇的包袱，喜欢BL的JJMM们可以当成消遣，痛恨BL的GGDD们……还是走开，各自保留一片天比较好吧。

## 水中花 FLOWER IN THE WATER

### 婆娑罗（田村由美）

剧情重温：（前略）剧情进行到黄京之章，战斗的舞台移到最后的壁垒，京都，王城内已经开始人心涣散。皇帝为了吸引民众的注意而建造大佛，这时更纱在市松的掩护下进入京都破坏大佛落成的计划。与此同时，秋原大老的火烧京都计划也在秘密进行中。守护京都的警察队夜郎组，则被作为最后受住京都的力量，追查着暗杀者的巨猿（扬羽）的行踪……

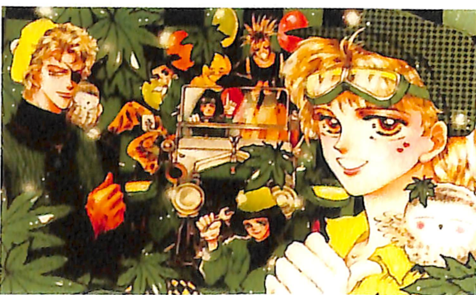


能记住的夜郎组成员只有蜂也和密两个人而已。蜂也冷漠冷酷冷淡的表情和为达目的不择手段的性格让人联想到土方。（总是很喜欢把土方作为蓝本塑造人物的吧，这么鲜明这么强烈的存在）当他用怀疑的眼光看着舞台上妖娆的蝴蝶夫人，就预感到一个玉石俱焚的结局。（对于扬羽的死总是非常非常心痛）密总是跟在蜂也身后一起行动，浅浅微笑，他的眼神纯净简单，他赞美蝴蝶夫人的神色像个孩子。而当濒死的蜂也对扬羽说“夜郎组中最有能力的人并不是我蜂也”时，密眼中的杀气真的叫人不寒而栗！（冲田再世？）

多少个世纪后，被工业文明破坏的大陆上保留的皇权，在大家着“奇装异服”的时代，京都却很和风地一律和服。腰间插着刀剑的夜郎组令人畏惧，并非他们真的功勋卓绝，而是手无寸铁的人们实在无力反抗——这样的体制终究要崩溃了吧？

“京都守备组织下的末端警察组织，夜郎组，也许是自嘲吧，这是一群自称夜郎井底之蛙的人们。只要他们所到之处就会血流成河，反叛者一扫而空！”番外篇《紫之话 －梨－》展现了一个愚忠的让人悲哀的家族——忽然对蜂也恨不起来，这个靠腐蚀的体制支撑的家孵化的人，免不了要随着这样的体制远去……

感慨着故事中毫无干系的人们，眼前却是土



在大津被获。由于局中法度规定脱队必切腹，于是山南在2月23日切腹，由冲田介错。关于山南的脱队，据说是因为不满近藤亲信土方的缘故。

### 土方岁三（1835～1869）

出生于天保六年（1835年）5月5日，武州多摩郡石田村。三岁是父亲去世，五岁时母亲亡故，岁三由二哥夫妇抚养长大，后姐姐嫁给了佐藤彦武郎，把他接过去一起生活。通过姐夫认识了近藤勇，而成为天然理心流的门人。

文久三年（1863年）肃反事件后，担任新撰组副长，并制订局中法度（新撰组三大美男剑士之一），被称为“魔鬼副长”。他所制定的局中法度内容为：

一、不可违反士道
二、不许擅自脱队
三、不可私自侵占公金
四、不可擅自提起诉讼
五、禁止私斗

局中法度書

一、士道を背くまじきこと
一、局を脱するを許さず
一、勝手に金策を致すべからず
一、勝手に訴訟取扱うべからず
一、私の闘争を許さず
右条々相背き候者は切腹申し付くべく候也

庆应四年（1868年），伏见鸟羽一战中，土方接替负伤的近藤率组员与维新派交战。近藤为掩护同志逃亡而被捕后，土方率残余组员等与大鸟圭介集合，参与了宇都宫、会津等地的战斗，但均以失败告终。后向北海道逃亡。

明治二年（1869年）5月11日，箱馆战争中，已心灰意冷决心战死沙场的土方冲入敌阵，被子弹贯穿胸部，战死。

### 冲田总司（1842～1868）

出生于天保十三年（1842年）江户，幼名冲田宗次郎，据说是被姐姐们抚养长大。十岁时，跟随近藤周助学习天然理心流的剑术，是剑术的天才少年，后为新撰组中的第一高手（也是新撰组大三美男剑士之一）。

文久三年（1863年），新撰组成立后，冲田担任组中剑术教练和一番队队长。

元治元年（1864年）6月5日，池田屋事件中，冲田斩杀了长州藩维新重要人物吉田稔磨和肥后的松田重助。此后冲田身患肺疾，一直被病魔纠缠。

庆应四年（1868年），伏见鸟羽一战后，新撰组败走江户。由于长年重病，冲田在千驮谷疗养。5月30日，病逝。

### 斋藤一（1844～1915）

出生于天保十五年（1844年）1月明石藩。很早就结识了天然理心流的近藤等人。

文久三年（1863年）试卫馆应征入京后，因为误杀人而逃亡在京都的斋藤加入了试卫馆，在新撰组中担任副长助理和三番队队长。

庆应三年（1867年），斋藤随伊东甲子太郎脱队，后将其斩杀，改名山口二郎后归队（这是土方授命斋藤秘密监视伊东，并成为密探跟随他脱离）。

庆应四年（1868年）戊辰战争中他几乎参加

方冲入敌阵的决然——什么时候，我们能轻描淡写说"人在江湖身不由己"，而不用自己负任何责任？

有些人的结局早已注定，那是命。

## BLEACH 死神（久保带人）

剧情重温：（前略）从朽木露其亚被朽木白哉和阿散井·恋次捉回尸魂界处死刑开始。黑崎一护接受了死神能力的测试，跨越绝望的深坑后又具备了死神的能力。而茶渡、石田、织姬们也分别进行了特训变得更强。他们在夜一的带领下进入尸魂界，誓要救出露其亚。刚到达尸魂界就遭遇到了护庭十三队的三番队队长市丸银，而此时露其亚的生命正危在旦夕……

早在看《丧尸粉》的时候就感觉久保带人的作品有走红的特质——是因为嗅到强烈的商业气息的缘故。只是看过《丧尸粉》的人并不多，如果说漫画能改编成动画和游戏是一个成功的标志的话，那现在的久保带人是成功了，虽然热得有点慢。

这个故事本该和新撰组没有一点联系的。现代世界，"神话"故事（死神呀、虚啊……还不够神话么？）、叛逆期的高中生们……穿着死霸装的死神与非死神们——死霸装真的很似新撰组的队服，只差护庭队的成员们没有竖起"诚"字旗了。白哉很土方、恋次很原田、市丸银有些冲田（不这么认为的人别见怪……）、还有些斋藤的十一番队队长更木见八……尸魂界严苛的规矩也让人联想求"局中法度"，能不承认这是来自于新撰组的灵感么？

是的，在《死神》里时隐时现的灵魂从来不真实，因为离原型相较太远。但是，当新撰组的名讳在我们脑海里成为一页标签，一点点形似或



神似都让我们把所有的可能连接起来。或许真是不想太快就拉开和他们在时空上的距离，尽管，哪怕身在同一时代，我们和他们也不会有交集，或者失之交臂。

只是在我们翻看这些有关或无关的故事时，内心多少还有安慰，这样就足够了。

## 不是尾声 IT'S NOT THE END...

无论在作品中多么神乎其技、胆色过人，新撰组最终的惨淡却无法避免。时过境迁，百年之后，当我们为前人的事迹唏嘘长叹，又不免设想，如果新撰组百年难遇的人才预料到幕府最后的结局会不会依然坚持自己的道路？答案是肯定的吧，不论在作者心中还是读者眼中，这群以"忠义"为信念的武士有最纯粹的武魂，他们的骄傲像他们的剑一样凌厉、明确、没有迟疑。我们相信"诚"字旗上飘动着"恶即斩"的影子，只是影子，但如影随形。

我们不清楚他们的故事还能走多远，但是，他们的名字会一直留在我们心里，一直被猜测和肯定下去。




了所有的战斗。兵败投降后于明治二年（1869年）遭流放。

明治三年（1870年），斋藤在松平容保的撮合下与会津藩大木付的女儿高木时尾结婚，松平为其改名藤田五郎。

明治十年（1877年），成为警视厅警察；明治二十四年（1891年），从警视厅退休，在东京教育博物馆和东京女子师范大学担任勤务。

大正四年（1915年）9月28日，在家中逝世。

### 永仓新八（1840～1915）

出生于天保十一年江户，剑道出自神道无念流，剑术很高，与冲田齐名。在新撰组中担任副长助勤和二番队队长（三大美男剑士之一）。

庆应4年（1868年）4月3日和原田左之助等20名队士，脱离了新选组回到江户继续战斗，成立"靖兵队"。后转战关东各地与新政府对抗，直至会津失守。而后获得赦免，一直活到大正四年（竟然与斋藤在同一年过身，只是他早了半年，于1月5日去世）。

### 山崎烝（？～1868）

出生于大阪，精通山取流棒术，文武双全，在新撰组中担任监查和副长助勤，可见山崎并非什么背负着不幸的苦难忍者呀。据传，他皮肤黝黑，个子高高，是个沉默的人。所以相对而言，《无赖》中以商人身分进行秘密调查的形象更忠于原著吧。

庆应四年（1868年）的伏见鸟羽之战中受了严重抢伤，在开往江户的军舰上去逝。

### 池田屋事件

虽然是脍炙人口的事情，还是简单说一下吧。

元治元年（1864年），潜伏于京都的维新派密谋着一场大事件，当时肥后藩的宫部鼎藏和长州藩的吉田稔磨两位重要人物躲在升（木旁加升）屋喜右卫门的商家里。但这并没能逃过新撰组的注意。他们捉住了宫鼎的仆人忠藏后又故意放走，想以此引出幕后主使人。

得知忠藏被捕的消息，吉田和宫鼎决定临时把密谋的地点改为"小川亭"的料亭。不只情的忠藏被放后赶回升屋，一切都被尾随在后的新撰组洞察。

6月5日晨，新撰组逮捕了以商人掩饰维新派身分的升屋喜右卫门，严刑拷打下，升屋招供。新撰组得悉，维新派将趁着祇园祭放火，挟持天皇，烧毁京都，暗杀高官，并趁乱彻底摧毁新撰组。

当晚8时，34名组员由近藤、土方带领下分成两组搜查鸭川东西两边的旅店。10时左右，发现三条桥以西的池田屋中有维新派聚集。于是命店主开门，而店主立即向二楼的维新派报告。于是两方人马展开厮杀。

池田屋事件，维新派的宫鼎、吉稔等7人死亡，受伤被捕的多人，而新撰组仅三人死亡。这一事件使新撰组名胜大噪，成为尊王护幕最后的坚强前锋。

文 加加不鲁根

# 以滑行的姿态寻找自由

很久以后的2004年夏末，将一头染成暗红色的长发扎成小辫的滑轮青年"喷漆河马"脚踏XX牌单排轮旱冰鞋在人民广场西北角的空地上刷来刷去。彼时，我正坐在广场中的长椅上玩着GBA版的《JET SET RADIO》，秋末的阳光懒懒散散地从云的缝隙中洒下来，依稀还有一种温暖的感觉。我在灿烂的阳光下左右摇摆着GBA，期望能找到一个合适的角度来让我把屏幕中的画面看得清楚一些，只不过调整良久之后却依然未遂，于是我轻叹了一口气之后便关掉了GBA，开始无所事事地看着河马在我的面前一边滑动一边摆出各种匪夷所思的造型。大约几分钟之后，河马缓缓向我的方向滑了过来，指着我的GBA问："刚才玩什么呢？"我答道："《喷射小子》。"河马听后先是一愣，之后便若有所思的说道："好，呵呵，好游戏啊！"

河马的神态与声音轻易地刺破了时间的墙壁，我恍然间便看到了多年之前的记忆正在缓步向我走来。

2001年的阳光在夏末秋初的时节变得温和了下来，那时，我开始在每一个星期五的午后因为生命中无法承受的无聊而从历史课上从高二×班教室的后门偷偷溜走，听任那个自以为是的中年妇女将横亘数千年的宏大人文关怀伴随她口腔内的某些分泌物一起喷到教室的每一个角落。其实逃课之后的我依然会感到无聊，于是我便只能蹲在操场的草坪上看那些正在上体育课的女生们在奔跑的时候所展现出来的美好曲线，那些曲线在碧蓝的天空下愉快地流动着，优美得几乎令人浮想联翩。彼时，我的初中同学，某名牌大学物理系高才生的后代"喷漆河马"同学正端坐在距学校操场不足千米的高二〇班的教室的某个角落中面容模糊地演算着大量的物理习题。不幸的很，物理系高才生体内有关物理知识方面的DNA似乎丝毫都没有降临到他儿子的体内，于是，河马同学便终于在一个蓝天白云的下午被电流电阻之流所击溃了。于是后来，河马便也开始在每个星期五的午后从高二〇班的教室后门溜出。于是，在2001年的秋天，我们便在星期五下午的操场上，相遇了。

2001年的河马还没有把头发染红，而且长度也远远不够扎成小辫。那条日后经常在傍晚十分和他一起在公园中散步而且擅长随地大小便的斑点狗"正点"在那时也还没有长大。那时的河马尊敬师长团结同学，几乎能够做到好好学习天天向上。总而言之，2001年的喷漆河马同学只不过是一个留着平头且终日身着校服的普通高二学生而已，除了拥有在上课时候偷看游戏杂志却从来不会被老师捕获的特技之外，几乎普通得不值一提。

然而两个无所事事的青春期男子聚在一起毕竟是一件能够称得上是恐怖的事情，操场上奔跑着的姑娘们对我们的吸引力开始慢慢下降，毕竟看来看去也就是那几张脸。河马将深邃（自称）的眼神投向周五下午的天空，喃喃道："无聊。"我点点头表示同意，紧接着便问道如何做才能不无聊，河马思考良久之后便说不如去我家打游戏算了，最近刚买了张牛叉的盘唤作《喷射小子》的，画面十分神奇，一起来玩，如何？我说爽，我们走。

我们翻过学校南边篮球场边上低矮的围墙，从而逃过了学校正门处身材壮硕的保安的严厉盘问而顺利地从校园中脱出。其实河马家离学校实在算不得遥远，大约步行十分钟左右便可到达。河马家所在的宿舍楼的造型甚是夸张，身材纤细而且高耸，哥特风格十足。宿舍大门口的保安的面容也是十分猥琐，苍白的脸上嵌着一双白多黑少的眼睛。北京有一位诗人曰："黑夜给了你黑色的眼睛，你却用它来翻白眼。"此诗句之于此保安，我认为再也合适不过。河马家住在十二楼，电梯无声无息地向上运行着。"乘坐电梯一开始的时候我们处于超重状态，然而当电梯停下的时候我们便又处于超重状态了。"我说。河马听完这句话立刻抱头作痛苦状，说："老大，别跟我面前提物理，成吗？"看到河马脸上痛苦的线条，我便闭了嘴，数秒钟之后，我们一起经历了失重。

河马的钥匙深深地刺入了自家的防盗门，旋转了几圈之后门便哗啦啦一声地开了，几乎是门开的同时，河马的爱犬正点便飞奔而至，端坐在了河马的面前。河马小声地问正点道："我爸我妈都还没下班呢吧？"正点既道："汪汪！"河马先是哦了一声，而后便转身对我说："进来吧，我们都安全了。"河马竟然拥有与犬科动物进行语言交流的能力，这让我惊骇不已。

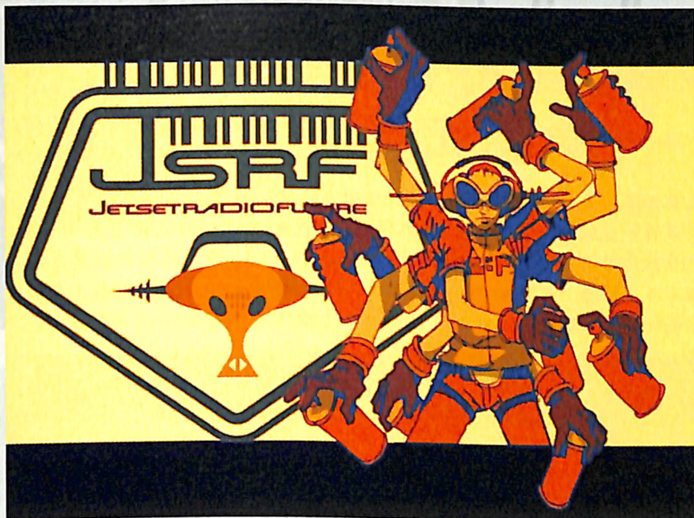
河马必恭必敬地从柜子中取出了数月前散尽他所有压岁钱换来的一台欧版DC，乳白色的机身沐浴在温暖的阳光下面，依稀有了些许流动的美感。我们接线，开机，跃动的蓝色小球在白色的屏幕上缠绕着，最终绕成了一个蚊香。在引导盘顺利的引导结束之后，河马便从CD包中抽出了一张背面泛着蓝光的CD-R，用颤抖的左手将其放入了主机中。我猜想那也许便是传说中的神作《喷射小子》了，正在想着，面前的屏幕突然一亮，一片凶猛的亮黄色便攻占了我的视线。

"快看，这就是卡通渲染技术，3D建模加2D贴图，实在是太牛叉了，哦哦。"河马指着电视中那个黄衣眼镜男说道，"就是主人公的人设差了点儿，这家伙怎么看怎么像小流氓。"河马在一脸正气的说这句话的时候，他丝毫不会想到，三年之后，如果这个他所谓的小流氓在大街上与他相遇的话，那么他的装束一定会让小流氓同志自叹弗如。

说实话，这个在河马眼里被奉为神明的卡通渲染技术并没有给我带来






任何惊艳的感觉，作为一个坚定的游戏性至上派的玩家，我始终认为，一切除了画面优秀之外而其他部分都是垃圾的游戏也必定是一款垃圾，毕竟如果只为了看画面的话我们还不如去欣赏CG来得实在。于是我便没有接河马的话茬，仔细地看着这款游戏的游戏性究竟如何。

河马轻推左手摇杆，画面中的黄衣少年便开始滑动了起来。河马控制之下的少年慢吞吞地滑着，速度与中年妇女在商场中的行走速度实在是不分伯仲。待走到一面有提示符的墙旁河马便让黄衣少年停了下来，只见河马同学手中左摇右晃在手柄上瞎忙活了一阵，黄衣少年也在屏幕之中左涂又抹地比划了一阵，于是一个看上去乱七八糟的涂鸦便出现在了墙上。涂鸦刚刚完成，便听得耳边一阵喧闹，回头一看，竟是警察叔叔大驾光临。(我原以为像这种乱图乱画的行为最多也就能召唤出几个戴红箍的老头老太太，谁料想……)"风紧，扯乎。"河马一声吼，黄衣少年便又开始了自己晃晃悠悠地滑行，不过由于自己滑行速度不济，最终被警察叔叔们团团围住，叔叔们凶猛地扑来，河马大叫："啊啊不要啊！"于是GAME OVER的字样便在他凄凉的吼声中飘然而至，将我们的视线堵了个结结实实。

2001年深秋的某个周五傍晚，我与河马漫步从歌特式的建筑物走出，翻墙回到了XX中学的校园之中。河马一路之上都在说那个游戏不错吧不错吧，我并不答话，只是默默地向前走，深秋的落叶轻轻地砸在校园的路面上，踩上去会发出咯咯的响声，十分动听。我们潜入高二的教学楼的时候距离自习课下课还有十几分钟的光景，十几分钟后，我与河马背着书包又一次的相遇在一起。河马说今天周末，要不要去高粱老板那里去看看？我说好，我们走。

走出学校东门然后继续向东，便会看到一家小小的面馆，面馆的老板兼厨子姓王，王厨子烹制鸡蛋炒饼的功夫十分了得，多年以来，我与河马在此处饕餮掉的炒饼重量惊人，而且每次都吃得摇头晃脑飘飘欲仙。穿过面馆继续向东便会看到一家景况十分萧条的网吧，其中灯光混昏暗空间逼仄人员稀少，孤独的秃顶中年老板坐在店门口，用奇怪的眼神打量着过往的行人，企图从中发现他的顾客群体。经过往把继续往东走，我们此行的终点——高粱老板的店便开始渐渐向我们逼近，招牌上"XX游戏"四个大字也开始在我们的视网膜中逐渐成型。两年前的1999，某名牌大学的大学毕业生尤里安·高粱放弃了南方一份薪水诱人的工作，回到故乡盘下了一家经营不善的珍珠奶茶店开了这家游戏店，理想主义者尤里安·高粱说过"在理想与现实面前我想选择后者，可是后来我改主意了。"于是某南方公司的准人力资源经理便摇身一变成了某北方游戏小店的店主。"我是一个不喜欢循规蹈矩的自由人，我只做自己喜欢做的事儿。"高粱老板曾经如是说。高粱老板的神奇经历吸引了我们，于是河马隔三岔五便要拉我来高粱老板的店里与高粱有一搭没一搭地聊天，临走时买下一张D版游戏，也总算是为该店的经济收益贡献出了自己的力量。

我们从深秋的小路上来到了XX游戏，店里没有其他人，只有高粱老板自己坐在DC前玩着游戏。走近一看，竟然也是《JSR》。高粱老板的实力明显强于河马，灰衣低调男青年在高粱老板的掌控之下飞速滑行，将一路的风景与一路的警察叔叔远远甩在身后。在涂鸦点，高粱老板熟练的摇动摇杆，于是方寸之间，一幅色彩斑斓的巨大涂鸦便十分完美的在墙体之上舒展了开来。看着高粱老板在2.5D世界中的精彩表现，我与河马双双目瞪口呆，我实在不能相信这个如风一般自由的游戏与我刚才我在河马的窝中看到的那个游戏乃是同一部作品。我看看河马，河马也看看我，我们两个的下嘴唇与上嘴唇都保持着3厘米的距离，口水随时都有可能会不知不觉地从中滑落。

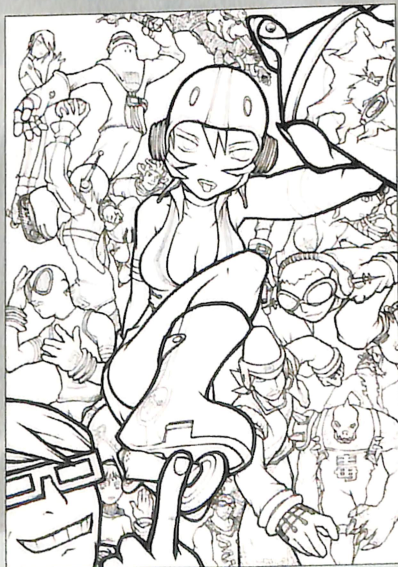
从那次高粱老板店之行以后，河马便开始苦练涂鸦技术，并且在我们学校的BBS上注册了一个ID"风一般的男子"，在游戏版中逢帖便跟到"哦哦《JSR》是个好游戏，画面一流游戏性超一流，要是不玩儿的话这辈子就算是白过了"。深深了解了《JSR》魅力的我便也成为了河马的帮凶，在BBS上注册一个ID"风一般的男子贰"，并且每每在河马发贴高叫《JSR》无敌的时候便主动跟上第一贴曰"楼主英明！"

时间匆匆而过，三年的时间里，DC早已经成了一朵黄花标本，《JSR》也在Xbox上推出了"未来版"，喷漆河马曾经试图攒钱购入Xbox，无奈金额过于庞大，让河马的砸锅卖铁购Xbox的计划最终失败。河马在悲愤之余便购买了滑轮鞋一双，从此便开始了自己的滑轮青年生涯。

遥想当年，河马同学在成功将《JSR》通关之后站在12楼的阳台上高呼："老子是如同风一般自由的男子！"这句听上去十分电视剧风格的纯情呐喊当时却几乎让我感动不已。后来在2002年，高三将至，河马不得已告别了《JSR》以及每周末去高粱老板店里的固定旅程。在自由被禁锢了一年之后，一切都几乎物是人非。河马的欧版DC在闲置了一年之后突然六亲不认，即使是磨损程度最轻的碟片也不肯读出，高粱老板的游戏店已然消失不见，取而代之的是一家小小的外贸服装店，其中的女店主是个美女。"也许高粱老板去南方开始他的中产阶级生涯了……"我在路过游戏店遗址时对河马说。河马不说话，行走的速度突然变快。

2004年开始的时候，河马以滑行的姿态重新迎接他的自由，我用平时省下来的饭费换回了普通型黑色GBA一台，并且玩到了GBA版的《JSR》。说实话，这个移植版在我看来，实在是烂的可以。希望能够找到飞速移动感觉的我顿时泄气，于是便只得回到游戏店加钱换了一盘《SONIC A2》。

2004夏末秋的人民广场上，河马依然固执地滑行着，他的轮滑技术已经比以前好了很多。虽然已经不必担心随时会摔个脆的，但是距离找到能够飞翔的感觉却还是遥远依然。2004年的秋天即将开始，它会以什么样的面貌出现在我们的面前呢？也许河马会在这个秋天重新获得三年前《JSR》曾经给他带来的那种自由感觉，他脚下的那双滑轮鞋也许会重新为他安上一双浪漫主义的翅膀。



我的目光随着河马缓缓的滑行而移动着，看着看着便突然想起了多年以前的那个下午在河马家第一次见到《JSR》时河马手下黄衣少年龟速滑动的狼狈情景，那天的一切依然历历在目，丝毫没有在我的记忆中褪色。我抬头看了看头顶的天空，那天的天空实在是蓝得可爱，这个城市好像好久不曾有过这样蓝的天空了。我深深地吸了一口气，又把它吐出来。如是几次之后，我便发现自己的脸上不知道什么时候，已经静静的爬满了微笑。

# 交织于传说与神话之间

## ——《战国无双》武器漫谈

文 平成球圣

《战国无双》和《战国无双 猛将传》作为一部将日本战国时代以大魄力展现的游戏绘卷，可以说将整个战国时代以一种别样的风情完美地再现于PS2的世界中。然而，作为以那个真实的战国时代为背景而构建的庞大的游戏世界所能带给我们的感动有多少是属于真实的呢？历史便是如此，往往后人会附之太多的传说与传奇，但是，我想当一个真实的战国展现在你的面前，面对他的素颜，或许能够体会更多。笔者认为有必要为各位读者展现一些容易被人忽略的事情，比如本文中所要说的武器名称的出处。这里所说的武器当然是指游戏中的5级和6级武器，游戏中的LV5武器都是来自日本神话，而LV6武器则基本都是来自佛教神话。虽然说来话长，不过这些动辄以神的名义而存在的武器确实值得玩味一番。

## 真田幸村

### 炎枪素戈鸣

炎枪应该是指武器的属性，而素戈鸣嘛，是日本神话中破坏神建速须佐之男命的通称，如果你还不知道的话他的姐姐天照大御神你应该知道吧。（这里说明一下，“命”是日本传说中对神的称呼，这下你该知道为什么《SLAM DUNK》中为什么那帮女人要打个“流川命”的横幅了吧）其实素戈鸣、天照和月读都是伊邪那岐从黄泉归来后洗澡的时候诞生的儿女，只不过天照和月读来自伊邪那岐的双眼，而素戈鸣确是来自他的鼻孔，可能因为这点，素戈鸣天性叛逆。后来因为和姐姐天照大御神的冲突终于被众神驱逐出高天原，也许正是这样的经历和破坏神的身分与幸村的悲剧落幕太过相似，游戏制作者才会以他作为幸村的武器原型吧。

### 炼枪赫罗汉

用炼狱之炎锻造的神枪，也是因为红色的缘故。而罗汉是释迦牟尼的弟子。根据《入大乘论》的说法，他们受了佛的嘱咐，不入涅磐，常住世间，受世人的供养而为众生造福，游戏中将幸村比做罗汉，配合真田家纹超度众生的意思非常贴切。

## 前田庆次

### 天之琼矛

游戏中的解释是伊邪那岐和伊邪那美创造地上世界时使用的神矛，伊邪那岐、伊邪那美是何许人也？这对兄妹兼夫妇（这关系……寒！）其实是天地初成时第一批诞生的神之一，也是日本古代传说中的创造神。当时下界还是一片汪洋，只有几块无根的大陆漂浮在上面，作为创造神的他们在创造万物之前最先做的便是用天之琼矛将漂浮的大陆固定住，现在看来应该是类似定海神针的东西吧。自然，这把创造了下界的最初的神器，除了游戏中攻击力最强的庆二（前天庆次的爱称）使用外，相信没有第二个人有这样的资格了。

### 刚锋仁王尊

仁王是佛国的国王，又称为“天爱帝须王”，是中印度摩揭陀国孔雀王朝第三世君王。约于公元前三世纪统一印度，成为护佛最有力的仁王。以华氏城为首都，其统辖范围包括北印度全部以及周围地区，纵横数千里。《仁王护国般若波罗蜜多经》中将其神格化，谓之以仁慈为人间消除七灾（七灾即：旱灾、水灾、风灾、日月灾、恶鬼灾、盗贼灾和兵灾），保佑国土平安。而前田庆次是战国时代有名的快乐豪侠，平素最喜除暴安良，游戏中将他和仁王相提并论非常贴切，在杀伐无常的战国乱世，也只有像他那样的豪杰能够当得一个仁字。

## 织田信长

说到武器，最特别的应该还是织田信长，看来KOEI里喜欢他的人还不少，从初级武器开始，他的所有武器都是说得出名堂的。

### 蜘蛛切

原名膝切，源氏多田满仲守卫天下的两把名刀之一，与另一把名刀膝切配为一对。据说手持两刀攻击的时候一刀攻击面门，一刀攻击膝盖，因而得名，后来两把刀传到源赖光手里，他将其中的髭切交给渡边纲，膝切则随身佩戴。源赖光斩杀酒吞童子以后，得了疟疾而躺在病床上，用膝切斩杀了趁他得病而化身为妖僧法师，前来暗害他的蜘蛛精。于是斩杀蜘蛛精的膝切就又有了“蜘蛛切”这一别称。

### 鬼切

传说源赖光将其髭切交给渡边纲后，渡边纲用髭切在五条弁桥切下了鬼神茨木童子的手腕，因此髭切有了“鬼切”的称呼，后来木曾义仲又用鬼切在户隐山杀鬼。再后来此刀又传到源赖朝手中，成为重宝。不过对于信长来说，这只不过是一件LV2的武器啊！

### 压し切长谷部

长谷部国重所作名刀，是织田信长的爱刀。其时服仕茶室的小和尚因为惹怒了信长逃到逃到茶棚架子下躲藏，被信长用此刀连同架子一起给砍了，由此而得名。

### 蛇之鹿正

建速须佐之男斩杀八岐大蛇的神剑，其实八岐大蛇据史料考证应该是当时鸟发地方八股豪强势利的指带的形象化，而这把剑则代表了敢于向强劲势力挑战的力量。作为一向藐视名门望族，以叛逆的性格著称的织田信长拥有这样的LV5武器是再合适不过的了。而因为斩杀了邪神而拥有吸收敌人体力的夜叉属性对于这样一把剑相信也是说得过去的。

### 妙法千五村正

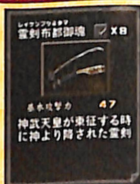
村正初代刀匠千五村正所做名刀，传说此刀斩时如朝露，周身若云雾笼罩，因为刀身上刻有整部的妙法莲华经而得名妙法。现在想来看过的时代剧《あずみ》（有译：百人斩少女）中反德川的大名打的便是南无妙法莲华经的旗子，看来是非要和对村正恨之入骨的德川家康作对了。

### 神灭第六天

印度神话中的魔王即是魔中之王，是欲界第六天（他化自在天）的天主，他的名字叫做波旬，因为阻挠人界的修道者修行而得名，相传曾经阻止佛祖最后的涅磐。作为战国时代首屈一指的基督教大名，织田信长向来对佛教不抱好感，以至于火烧佛教圣山比睿，得到了佛敌“第六天魔王”之名，历史早已将这两者联系在了一起，夜叉属性对于它也非常合适。

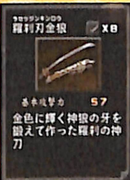
## 明智光秀

### 灵剑布都御魂



很多日本古代史书都有记载的名剑，是建御雷之男神的配剑，在《古事记》中是被叫做布都御魂，或者佐士布都神，在《日本书记》中叫做师魂，《源平盛衰记》中叫做布流剑。传为神武天皇东征虾夷时天照大御神交给他的兵器，帮助他终于统一了整个日本列岛。但是除去灵剑本身的贵族气质之外很难再找到它和光秀的共同点。本能寺的烈火燃尽之后，同样抱着统治天下的目标，但是他和当年的神武天皇却是截然不同的两种结局，这样的灵剑对于他实在更像是一种讽刺。值得一提的是这把灵剑应该是目前为止还存在于世间的LV5武器，因为据考证，明治时代的大宫司营政友挖掘禁地石上神宫，确认了这把传说灵剑的存在，此剑现在还在石上神宫作为主祭品供奉着。

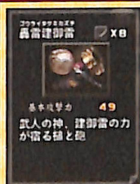
### 罗刹刃金狼



这把刀是用金狼之牙锻造的罗刹神刀，金狼是传说中的神狼，是狼族之王。而罗刹最初是指雅利安人入侵印度之前的印度原住民，他们被雅利安人歧视，而且被刻意地安排在社会阶级的最底层，是属于四种印度种姓以外的"不可触摸者"。明智光秀本出身名门，然而后来投奔织田信长后，自己最先拥护的足立将军却为征服者信长所杀。明智光秀信奉佛教，而信长却火烧了圣山比睿，明智光秀通晓礼仪，而这也为信长所唾弃。所以最后光秀指落得当一个掌管伙食的奉行，却也因为一些小事情要备受信长的奚落和毒打，终于造成了本能寺之变的结果。这把刀的名字比起光秀的LV5武器就显得贴切了许多。

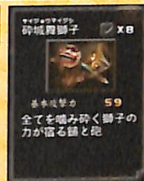
## 石川五右卫门

### 轰雷建御雷



天若日子死后，天照大御神再次派神下界收复苇原中国，在众神的推荐下，天安之河原上天石屋的伊都之尾羽张神的儿子建御雷之男神被派遣下界。这次的交锋在建御雷之男神和大国主神的儿子建御名方神之间展开，但是建御雷之男神毕竟勇力过人，为了保全儿子的性命，同时也是履行自己的诺言，大国主神终于交出了苇原中国的统治权。建御雷之男神是为雷神，自然武器属性为闪光，轰是指武器的攻击方式。应该说代天照大御神和天孙收回苇原中国的建御雷之男神是日本皇室的保护神之一，然而作为天下大盗的石川五右卫门拿着这样的武器毕竟让人困惑，或许在游戏制作者眼中两者同样都是夺取天下的人吧，只不过方式不同罢了。（笑）

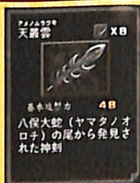
### 碎城舞狮子



"能够咬碎一切的狮子"在印度传说中是权力的象征，同时也是非暴力、宽容与尊重的代表。而在印度传说中，这一代表的关键人物便是孔雀王朝的阿育王。不过作为天下侠盗的石川五右卫门，非暴力与宽容显然才是他的理念。不过这里要说一点自己的看法，如果单就狮子这一形象指带武器的话，被称为"相模狮子"的北条氏康应该才是武器真正的主人。不过游戏中并没有他的戏分，然而这样一来，相信《战国无双2》中的武器应该要大换血了吧。

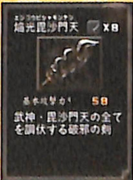
## 上杉谦信

### 天丛云



从被斩杀的八岐大蛇尾巴里发现的神剑，因为大蛇平时行动时头上总是有云雾缭绕，故而将这把剑命名为丛云剑，之所以有个天字是因为后来这把剑成为了日本皇室的三大神器之一。其实天丛云这个名字并不是喊得很响，倒是关于它的另外一个传说很是有名。据《日本书记》记载，在景行天皇的三子倭建东征荒神时便是佩戴此剑，当时倭建皇子中了荒神的奸计被大火围困在荒原上，眼看就要被烧死。这时天丛云剑飞了出来，斩断了皇子身边燃烧的草，救下了他的性命，事后，此剑被赐予"草雉"之名。因为原本供奉于热田神宫的草雉剑早已散失，传说剑身通体白色，长二尺七、八寸，剑刃的样子像菖蒲叶，和中国剑的类型相似，剑身很厚，剑柄的装饰犹如鱼的骨节，据说天丛云剑有实物，但在源平合战时，安德天皇溺水身亡，传说天丛云剑也随之沉入海底。至于游戏中天丛云剑"七支剑"的形态，则是来自有名的七支刀，又名六叉之剑，是石上神宫的重宝，从古代一直流传到今天。描绘谦信与信玄五次川中岛合战的日本电影《天与地》的片头也是使用的此剑。而被认为是战国时代"尊神佛、重人伦、尚气节、好学问"和"热心王室"的大名代表，使用这把传说之剑是不会有反对的声音的。

### 焰光毗沙门天



上杉谦信信奉佛教真言宗教义，终生未娶。自喻为真言宗之武神·毗沙门天王在人间的化身，当挥剑平定乱世，以"刀八毗沙门天王"为军旗，所向披靡。尤其以本阵冲锋，更是连天下闻名的武田骑兵都自愧不如，更兼总是临阵当先，时人谓之军神。毗沙门天者，是无量智慧神。最初是弘法大师到唐朝后由灵感而悟出的一个神，拥有取之不尽的聪明才智。毗沙门天同时也是武神，身披盔甲，一手捧宝塔，一手持宝棍。其原型应该是多闻天，即托塔天王。他也是日本七福神之一（所谓七福神分别是惠比寿神、大黑天、毗沙门天、弁才天、吉祥天、寿老神和布袋神）。毗沙门天作为北方的守护天，这把剑是最能体现谦信公信念的武器，只是冻牙的属性和焰光之名多少有些不搭调。

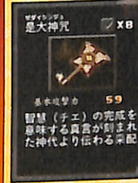
### 天孙降临



天孙是天照大御神之孙，全名"天迩岐志国迩岐志天津日高日子番能迩迩艺命"，(还真不是一般的长啊，擦汗）也就是历史上的神武天皇。游戏中的说法是武田信玄的采配是宿有迩迩艺命之神圣力量的。似乎天孙和武田信玄并没有什么直接的联系，联想到历代《信长之野望》系列"对信玄能力的设定，那我只能理解为KOEI的人对信玄情有独表。至于红莲属性嘛，应该源自武田的赤备，同时据《平家物语》的记载，当时代表皇室的颜色是红色，白色是源氏当权后才开始普及的，所以红莲的红色也应该是代表天皇的颜色。

## 武田信玄

### 是大神咒



游戏中称之为代表智慧的真言，其实没那么神秘，只不过是《般若波罗密多心经》中的一句话，"故知般若波罗密多，是大神咒，是大明咒，是无上咒，是无等等咒，能除一切苦，真实不虚。"不过这句用在信玄公身上，除了大智慧之外，其余的解释都太过牵强了。

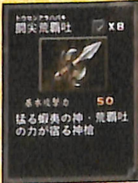
## 本多忠胜

### 烈枪降阎魔



降三世明王击败阎魔的神枪。降三世明王为东方金刚部院之忿怒明王，又称金刚摧破。所谓降三世即是指贯穿过去、现在和未来，横跨三界。降伏一切贪、嗔、痴、慢、疑五毒。还是那句话，没有了蜻蛉切，就算把满天神佛全都带到本多的武器上，也还是没有感觉的。

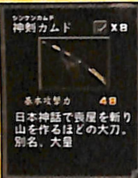
### 斗尖荒霸吐



荒霸吐又称荒神，是当时日本东部虾夷族的神，关于他的记载，最著名的应该是用大火围困倭建皇子的一战。据传曾化身为黑熊攻击东征的神武天皇。作为虾夷的猛将而能与本多忠胜联系起来，我的理解就只能在忠胜所在的东海道这一地域概念上找答案了。至于斗尖二字则完全是对忠胜勇力的夸奖，我以为在《战国无双2》中还是要将"蜻蛉切"还给他才是比较容易接受的选择。

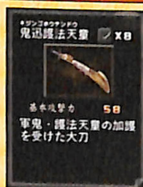
## 森兰丸

### 神剑カムド




《古事记》中记载，天若日子被射杀后，阿迟志贵高日子根命前去慰问天若日子的亲人，天若日子的父神和妻神在悲伤之际竟然皆把他看成了天若日子，于是双双抱住他的双腿痛哭。阿迟志贵高日子根命认为被当作死人看待是粘到了晦气，于是一怒之下用自己的十握剑（有十个拳头那么长的剑，是对这类剑的通称，也作十拳剑）将天若日子的丧屋以及安置丧屋的大山一并斩断。这把剑的名字叫“大量”，别名“神度”，カムド（KAMUDO）应该是“神度”的读音近似。这样一把能够斩断大山的神剑同时也斩断了死亡的阴影，森兰丸在本能寺理应挥舞着它吧！也不知道是先有大剑的设定还是先定下了这把大剑之名。在阿迟志贵高日子根命离开后，他的妹妹高姬命为他的勇力高声歌颂：“如天之织机女之首饰之玉，那贯穿细绳之玉之光辉，越二谷而放光明，其为阿迟志贵高日子根命矣！”可能这如珠玉之光明的比喻便是兰丸武器冻牙属性的理由了。

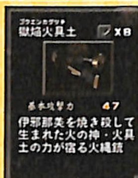
### 鬼迅护法天童




护法童子本来是古日本修念道中类似于阴阳师驱使式神一般的存在，是作为守护佛法而存在的守护童子。这里的护法是指守护毗沙门天的军鬼护法天童，也就是多闻天的第三子那吒。最后守护在本能寺的兰丸无论行为还是和传说中莲花转世的那吒一样美型的相貌都应该能够使之联系在一起吧。

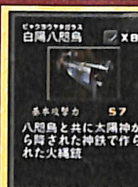
## 杂贺孙市

### 狱焰火具土




看来生怪胎这种事情，即便是在近亲之间也是有一定几率的，之后伊邪那岐和伊邪那美果然没有再生怪胎，在日本列岛形成后，他们开始生育更多的神。但是，当生到他们的最后一个儿子火具土的时候，由于火具土是火神的缘故，伊邪那美还是被烧死了。火具土是杂贺孙市的LV5武器，狱焰火具土的焰是指武器的属性，而狱字自然是指因为他的缘故将伊邪那美送下了地狱。确实，除了火神之外，估计没有什么神更适合化身为这把火枪了。

### 白阳八咫乌




八咫乌是传说中的神鸟，一说为印度神话中的迦楼罗王，即大鹏金翅鸟。本来八咫乌是作为雄野本宫大社的神纹存在的，后来成为了杂贺的家纹，各位应该还记得杂贺孙市的一个称号便是熊野之佣兵，就是和这个有关。至于太阳本来也是作为八咫乌家纹的背景，相信玩过《鬼武者2》的朋友对杂贺孙市出场时他背后船帆上的太阳八咫乌图案还有印象吧。而在这里太阳更多的是指武器的红莲属性，这把武器的命名和之前的焰光毗沙门天差不多，都照顾了角色本身的特征。

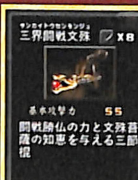
## 羽柴秀吉

### 三贵宇津皇子




日本传说中的三柱天皇，是为三宫御宇天皇，分别是景行、继体、孝德三位天皇的合称。此三人在日本的传说中早已被神格化，一根三节棍能同时得到三位上古天皇的力量实在难得，放眼游戏，所有武器中也只有丰臣秀吉做到了。这并不能简单的归结为为了配合三节棍的名字，事实上也是为了彰显丰臣秀吉在战国历史中的特殊地位。

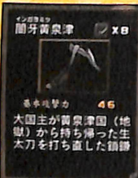
### 三界斗战文殊




斗战胜佛的力量和文殊菩萨的知惠赋予神力的三节棍，来头真是不小啊！斗战胜佛看过《西游记》的朋友多半都知道，就是孙猴子，出现在这里是因为传说秀吉长得像猴子的缘故。至于文殊菩萨嘛，根据《华言经》的说法，又称妙音、大智文殊师利菩萨、三世诸佛成道之母、吉祥金刚、般若金刚等。文殊生于古印度舍卫国，随释迦牟尼出家。大乘佛教以文殊为智慧化身，位居诸菩萨之首。秀吉是战国第一出世之男，如果没有大智慧是不能在乱世中立足的，三界则是指欲界、色界和无色界，喜欢声色的秀吉是全部占齐了的。所以这把文武双全的武器非秀吉莫数。

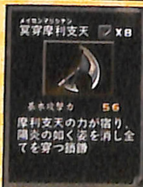
## 服部半藏

### 暗牙黄泉津




游戏中的说法是大国主神被关押十年之后，从黄泉津国返回时带回的生太刀打造的锁镰。按照传说大国主神是建速须佐之男的后代，在苇原中国（苇原中国：根据传说，最初漂浮在海上的大陆是由五大主神之一的“宇摩志阿斯诃备比古迟神”所化身，而他是由苇芽而生，故称下界为苇原，而中国是对当时大和地区的称呼。）建立了出云国，统率八百万国津神与天照大御神的八百万天津神对抗。关于这一节的描述相信看过安彦良合老师《大国主》的读者应该大致了解了故事的原委了。只不过因为漫画描写的是真实的历史，所以和传说有很多出入。这里的暗牙当然是指服部半藏忍者的身分。

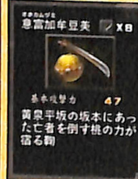
### 冥穿摩利支天




摩利支天是印度神话中的光明天母，传说为三头六臂之形象，更有隐身法等加护，故而被日本忍者奉为守护神。至于冥穿二字则应该是指武器的夜叉属性。

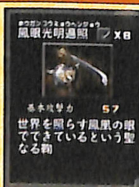
## 今川义元

### 意富加牟豆美




伊邪那美死后，伊邪那岐去了黄泉国看望自己的妻子。但是当看到妻子死后丑陋不堪的脸时，他终于被吓跑了。出于对负心人的报复，伊邪那美派遣黄泉的亡灵部队追赶伊邪那岐。当行至黄泉的比良坂时，眼看就要被追上的伊邪那岐下意识的拽下路旁桃树上的桃子向亡灵扔去，结果亡灵们见了桃子居然被吓跑了。（难道是因为桃木可以辟邪的缘故？）总之，亡灵消失了，平静下来的伊邪那岐将救了他的桃子封为了神，并赐名“意富加牟豆美”，是为桃仙人。之所以这个桃神能成为今川义元的LV5武器，与其形状酷似蹴鞠不无关系。至于这个只对亡灵有用的桃子仙人的化身居然拥有能够吸收敌人体力的夜叉属性，便使我更能够充分地感受到KOEI无处不在的恶搞手法。

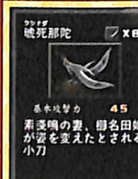
### 凤眼光明遍照




凤凰是一种追求光明永恒的神鸟，当凤凰涅磐之时，便是极乐。这里的凤凰应该是指孔雀明王，即印度神话中的“佛母孔雀明王”。在佛教中被认为是如来的化身，带给人间光明。凤凰象征了今川家作为将军同族的高贵，另外，金川家的家纹便是赤鸟，游戏中显然是用凤凰作为指代，而凤眼也巧妙的指带了义元公的武器——蹴鞠。

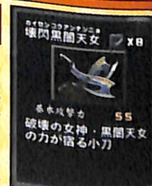
## くのいち

### 琥死那陀




说明中指为节名田姬之化身，节名田姬是素戈鸣的妻子。相传素戈鸣被众神驱逐后，来到了出云国肥河上游的鸟发地方，斩杀了在这里作恶的八岐大蛇，当地的国神足名椎为了报答素戈鸣的恩德，将自己的女儿嫁给了他，他的女儿便是节名田姬，两人成亲后，素戈鸣将节名田姬化身为一把木梳随身携带，其实以游戏中くのいち对幸村的附属关系来看，くのいち拥有这把武器是非常合乎逻辑的。不过考虑到素戈鸣和节名田姬的夫妻关系，难道在《战国无双2》中两人的关系会有什么微妙的变化也说不定。

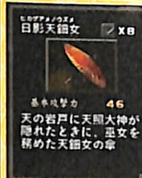
### 坏闪黑暗天女




藏传佛教中的魔女敦贤娜莫。《大藏经》中记载她是在没有月亮的半夜出生的，所以被藏族人称作黑暗天女。她原本是虚幻世界之王——恶魔门巴塞敦那波的女儿，后来两人结合在一起，生下了八个儿子，八个女儿，这些儿女都是半魔半神。他们构成了藏传佛教中的恶魔世界。游戏选择她的力量赋予くのいち，惟一能说得上来的理由便是同样生存在黑暗中的特点了。

## 阿国

### 日影天钿女



建速须佐之男命在地上界感到寂寞，便来到了高天原找姐姐天照大御神。天照大御神却误以为须佐之男是来夺取高天原的，于是躲在天之岩户中不敢出来。由于天照是太阳神的缘故，她的躲藏使得整个高天原和苇原中国一片黑暗。这样的情形惊动了众神，于是八百万天津神齐集天安河希望说服天照大御神走出天之岩户。其中便有天宇受姬命，她找来长鸣鸟，取天香山的真贤树悬挂八尺镜和八尺琼曲玉（八尺镜和八尺琼曲玉以及天丛云剑并称为日本三大神器），然后跳起了舞蹈，这一切终于把天照大御神从岩户中吸引出来，世界重现光明，日影便是指天照大御神。舞蹈之神天宇受姬命的化身成为日本近代歌舞伎始祖阿国的LV5武器理所当然，然而当时的记载称天宇受姬命跳的明明是裸舞啊，这就解释了为什么阿国的2P服装那么暴露了。

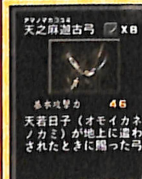
### 宝藏吉祥天



吉祥天又称功德天，是毗湿奴之妻。之前便有文章介绍，最熟悉自然是《天空战记》里的那个调皮少女。吉祥天在佛教传说中既是美神，同时也是财富与幸运女神，所以作为日本七福神出场时通常又被称之为福禄寿神。所谓宝藏自然指财神这一说，然而据一种历史说法称毗湿奴很可能就是毗沙门天的别称，如果真是这样的话，KOEI将阿国和不近女色的谦信公生拉到一起实在是太恶毒了。（笑）

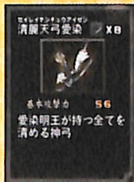
## 稻姬

### 天之麻迦古弓



大国主神统一苇原中国后，天照大御神派遣天若日子下界索要苇原中国归还高天原，临行前特别赐给他一把天之麻迦古弓。但是天若日子来到下界后却娶了大国主神的女儿下照姬为妻。于是安于享乐，将天照大御神交给他的任务完全忘记了。八年之后，天照大御神终于失去了耐心，派遣了一只叫鸣女的神鸟打探消息，天若日子害怕被天照知道实情，于是用天之麻迦古弓射杀了鸣女，但是箭射穿了鸣女，直接射回了高天原，震怒的天照大御神将箭射回，射死了天若日子。当然从传说的情形看，现在拥有这把神弓的稻姬决不会是天若日子的化身，再加上女性的身分，那能够代表她的就只有天照大御神了。

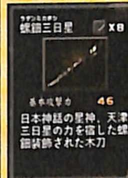
### 清丽天弓爱染



爱染明王也称爱染王，被认为是烦恼即菩提的本尊，也就是说他能将爱欲贪染转化为净菩提心而令人崇拜。《金刚峰楼阁一切瑜伽瑜　经》对其的描绘为赤裸上身，拥有狮子头、三目六臂的忿怒之明王（六支手上分别持五钴杵、五钴铃、弓、箭、拳、莲华）。曾经是印度神话中的爱神，后来成为佛教迷宗之神，是平安时代初期由空海上人兴起的信仰。在一些能使用爱染明王的游戏中，天弓都是其最强劲的招式。可能也潜移默化的影响到了KOEI。

## 伊达政宗

### 螺钿三日星



传说中的星神，天津三日星赋予力量的双刀。这个跟伊达政宗就更粘不上边了，只能说可能因为伊达政宗的三日月头盔的关系才会有这样一个名字出现吧？冻牙的属性应该和政宗所处的北国陆奥的自然天候有关，其他的到也没什么说的，倒是他的LV4武器居然使用沙罗双树打造，确实吃惊不小。

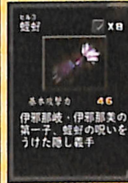
### 双龙阿修罗



阿修罗王化身的龙神木刀，双龙一方面是指武器数量，同时龙也是指带了伊达政宗独眼龙的称号。阿修罗在梵语中的意义有三：一为非天，因阿修罗有天之福，无天之德。二为无端正，因阿修罗丑陋无比。三为无酒，阿修罗不饮酒。阿修罗是六道之一，又是八部众之一，但生性多疑好怒，争强好胜，常与诸天争战。其居住于须弥山北大海之底，因见帝释由海面经过，认为帝释无礼，因而发兵大战诸天。最后帝释天得佛帮助而胜，阿修罗也从此皈依佛法，成为八部众之一。回头看看伊达政宗的经历和阿修罗是何其的相似。同样残暴好斗，然而终能成为百万石的大名；只有独眼的他同样面目丑陋；同样的争强好胜；同样想要击败当权者，但最后还是选择了归顺丰臣秀吉。

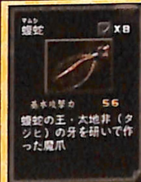
## 浓姬

### 蛭蚜



又得回到之前来说，伊邪那岐和伊邪那美创造地上世界后，开始繁衍他们的后代。本来他们准备让子女化做日本的列岛，但是他们的第一个后代却是蛭蚜——一个无手无脚的怪胎。两人将这一切归结于女人比男人先说话以及不够诚心，然而偶要说得是，兄妹乱伦，如果生下来的不是怪胎才真是稀奇的事情呢！当然，我不否认斋藤家自道三以来是一个向来喜欢使用阴谋的家族，也许是因为游戏中没有斋藤道三的关系，不过硬生生的将这个丑陋的怪胎作为"智谋不下其父，刚毅不下其夫"的浓姬的武器，未免有些牵强。

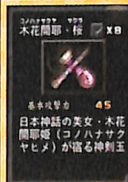
### 蝮蛇



《古事记》载，大雀命仁德天皇之子蝮之水齿别命，又称太地非，是日本传说中的蝮蛇之王。关于蝮之水齿别命的实际记载并不多，仅仅寥寥数笔，按照日本历史学者的说法应该是古人对仁德天皇皇子的神格化，之所以成为浓姬的武器相信也仅仅是因为蝮蛇这个名字正是浓姬的父亲斋藤道三的绰号一样罢了。

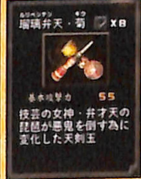
## 阿市

### 木花开耶·樱



木之佐久夜姬代表盛开的樱花，是为木花开耶姬。也就是天孙迩迩艺命的妻子，从某种意义上来说应该是日本的国母。但是问题就来了，身为迩迩艺命的妻子，那迩迩艺命的化身好歹也应该是浅井长政，就算没有长政的关系，那也轮不到武田信玄这个面具老头吧。当然，樱花不仅是木之佐久夜姬的象征，也是日本的国花，作为战国第一美女的阿市理应配上一把如此华丽的武器。

### 琉璃弁天·菊



游戏中说这个剑玉是由技艺女神弁才天击败恶鬼的琵琶变化而成的。弁才天又称妙音天，最早其实是印度河神，她的名字是印度的河流，也为最高位的女神。她同时也是音乐、智慧、财富的女神。拥有许多手腕（千手观音？），手持圣典、数珠和七弦琴，这里提到的七弦琴实际上就是琵琶的原型，也就是游戏中称之为剑玉化身的琵琶。她的额上有三日月的印记，乘孔雀。如果非要把这个技艺女神和阿市的武器扯上关系的话，我只能说阿市的武器是使用技术含量最高的。而菊则是日本皇室的标记，因为LV5武器是樱的缘故，要想LV6武器超越它，就只能使用比国花樱花更有历史的皇室象征菊花来代替了。

游戏中的武器个个都是大有来头，而道具的命名也不遑多让，诸如天照、月读、日本武尊（即倭建皇子）、卑弥乎（这个中学课本就有了）、九尾灵狐、天狗、河童等等……这中间不乏有很多噱头，不禁又要想起《三国无双 猛将传》中司马懿从《山海经》而来的翫吕羽扇，这里就不再表了。

当然，游戏毕竟是游戏，就是要多一些这样的传奇才会显得更吸引人，写此文也就是想告诉各位其中的原委。经常看到国内的报道称中国的古典名著又被搬上了日本的漫画游戏，中间不乏的是口诛笔伐之声，私以为大可不必。其实日本人愿意研究三国，我们又何尝不能多了解一些日本的战国呢？至少在若干年后，当能够在电视屏幕上看到"大坂夏之阵"的时候，不会有人惊呼，那个叫真田幸村的为什么那么厉害的话吧……

# SOUL的秘密花园

这里是SOUL的唯图主义世界！

## 本期主题：Wolfina同人画

一起来分享SOUL的秘密画卷吧！

主持人SOUL语：这期给大家带来的是著名插画家Wolfina的同人画，他虽然是日本画家，却具有一些欧美插画家的特质——喜欢阴暗、神秘的画风，但在追求欧美式华丽的同时，又具有日式的唯美风格。




这幅是Wolfina近期的作品，《鬼泣3》但丁。不过这里的但丁似乎要比游戏中的但丁老成一些。Wolfina喜欢欧美式的华丽，同时也非常喜欢在欧美大受欢迎的"《鬼泣》系列"。他的同人画中，《鬼泣》题材是最多的。




很显然，这是《biohazard 4》公布初期Wolfina创作的。说起来其实不少人更喜欢里昂的这个造型啊。



超唯美的但丁！完美的脸部曲线、银丝一般的头发、温柔而又充满神秘感的眼神，说他令人心醉也不为过吧？




不得不承认，Wolfina的画风真的非常适合《鬼泣》以及但丁。这幅手持黑檀木与白象牙的双枪图对《鬼泣》而言很有代表性。




来自《真·三国无双》的吕布，看来Wolfina不但喜欢CAPCOM系的动作与冒险游戏，这几年风行亚洲的《真·三国无双》同样没有错过。这个吕布不但霸气十足，还略带有些妖气啊。



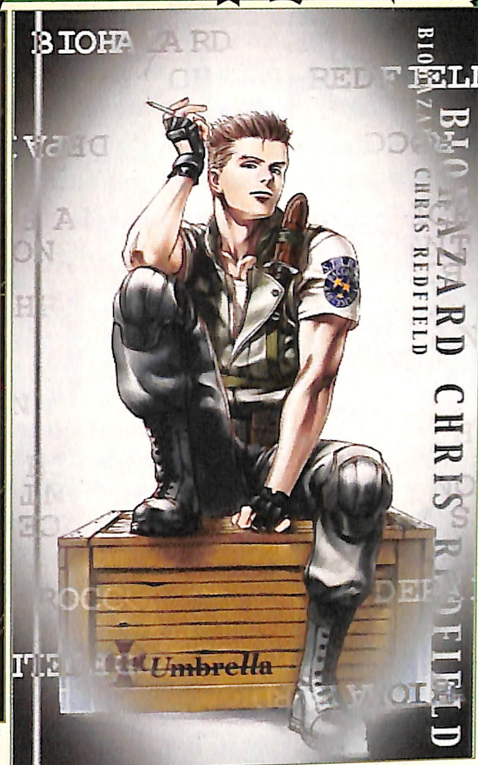

如果真有女性版但丁那么的她名字是不是该叫但蒂？（笑）




《恐龙危机2》的列吉娜，说起来《恐2》已经是2000年的作品了，可是这幅画作于2003年哦。




又一幅堪称Wolfina代表作的插画，比利（《饿狼传说》）在他笔下完全获得了新生。可以看出Wolfina对皮革的描绘相当精湛，不过这幅画最精彩的地方还在于对比利那种动态的捕捉。




克里斯，给人印象最深还是他在《biohazard》一代中的表现，尤其是那段真人影像里面。而且这幅"年青气盛"版克里斯另有一番独到的魅力。另外，《biohazard 4》已经确定会有ADA了，说不定本作还会有其他系列作的经典人物出现哦，例如，一个"成熟稳重、满脸胡渣"版的克里斯……




难得啊，一幅以RPG为题材的Wolfina插画，不过Wolfina似乎比较偏爱《最终幻想V》哦。因为最近一次的《最终幻想V》是在PS平台上推出的，时间为1998年3月，而这幅画作于2002年。

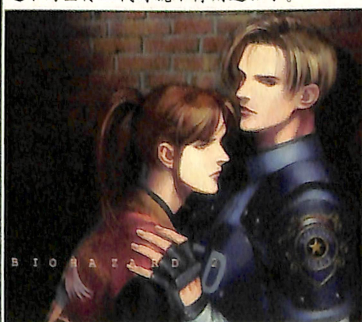


《潜龙谍影2》的雷电。说起来，当初刚玩二代的美版时，根本不知道主角被换了……那种意外的感觉其实也蛮过瘾的，不过小岛宣传三代时就不再用这招了。



《biohazard 3》插画，其实这幅画之前在网上流传得也蛮广的。追踪者真是酷啊！不过已经屈服于吉尔的武力了……

说到《biohazard》与Wolfina，那可是绝对有缘，因为Wolfina本人就是《biohazard》系列日版小说的官方插画师啊。



《biohazard 2》，超经典的游戏，其实克莱尔和里昂也蛮登对的嘛，不过他们之间"第三者"太多了。(笑)

# 勇者的轨迹《勇者斗恶龙》系列回顾

自FC版的初代，到最新作8代发售以来，“《DQ》系列”共拥有长达18年的历史。不过在这18年中，能够了解或坚持将每一代作品打穿的人并非多数。更何况“《DQ》系列”中还包括有许多的重制复刻的作品。这里，就让我们逐一将每部作品以及其相关资料向大家介绍一下吧。

## 勇者斗恶龙




- 发售日：1986年5月27日
- 价格：5500日元
- 机种：FC
- 移植或重制：有（SFC、GB）

### 男人的孤独一人之旅！

主人公是曾经拯救了阿雷弗加尔特大陆的英雄——洛特的子孙后代。事件的起因是这个大陆惟一一座王国的公主罗拉在一天夜里被邪恶的龙王掳走，同时还抢走了秘宝光之玉。为了拯救罗拉公主，主人公孤身一人向龙王发起了挑战。故事从罗拉公主的王城开始，当主人公在野外行动时，就会遇到许多强大的怪物。只要不断打败怪物就能升级以及赚钱购买装备的设定，可以说奠定了所有日式RPG作品的基础。

**GAME DATA**

- 成员数：1人
- 出现怪物：39种
- 城镇数：7个
- 迷宫数：5个
- 物品数：35种
- 魔法数：10种
- 记录：密码（20个字母）

### 依靠指令输入来完成一切行动！

当时PC游戏中最有名的RPG当属《巫术》和《创世纪》。之后出现的《DQ》，可以在战斗中看到敌人的模样，在2D平面的野外中移动时，还可以看到地图上的城镇。也就是说，玩家能够从视觉上判断出文字游戏中的一切内容。而且在城镇中与人们对话，购买装备以及与怪物们战斗，都是通过下达各种指令来完成的。



▲就连上楼下楼，也要通过指令输入来完成。

## 勇者斗恶龙II 恶灵的众神




- 发售日：1987年1月26日
- 价格：5500日元
- 机种：FC
- 移植或重制：有（SFC、GB）

### 出门靠伙伴，共同奋斗！

故事的舞台却从1代的阿雷弗加尔特大陆扩展到了异国之地——罗雷西亚王国。信仰着邪神的大神官哈根对姆恩布鲁克王国发动了奇袭，并企图令全世界陷入混乱之中。这一消息传开后，年轻的罗雷西亚王子、萨马尔托利亚的王子以及姆恩布鲁克的公主三人为了打败大神官，一起展开了旅行。这位主人公虽然身处的王国均不相同，但却都是勇者洛特的子孙后代。

**GAME DATA**

- 成员数：3人
- 出现怪物：82种
- 城镇数：12个
- 迷宫数：11个
- 物品数：61种
- 魔法数：22种
- 记录：密码（45个字母）

### 依靠“队伍”演绎新的战斗！

2代最大的创新处，便是寻找同伴并使其加入，在战斗中可以根据其长处和短处自由调整的队伍系统。因为该系统的出现，一次战斗中敌人的数量也不再是一个了。“先打败哪个敌人，才能令战斗更加轻松？”这便是战斗中不得不思考的，同时也是战略性提高的关键了。



▲新的同伴加入时的传统背景音乐，一直保留到了现在！

## 勇者斗恶龙III 传说的开始




- 发售日：1988年2月10日
- 价格：5900日元
- 机种：FC
- 移植或重制：有（SFC、GB）

### 传说由你来亲手缔造！

洛特传说三部曲的完结篇。主人公是勇者奥尔特加的儿子。他外出冒险的目的是为了打败将世界统治在一片黑暗之中的魔王巴拉莫斯。游戏中的世界地图与当今的世界地图非常相似，玩家甚至还可以看到许多符合当今世界各地风格的城镇。如ジパング（对应当今的日本）、エジンベア（对应当今英国的爱丁堡）等地方。另外，在游戏后期中还可以来到一代的冒险大陆。

**GAME DATA**

- 成员数：最多4人
- 出现怪物：约140种
- 城镇数：24个
- 迷宫数：19个
- 物品数：约140种
- 魔法数：60种
- 记录：电池记录

### 转职系统令培育角色的乐趣成倍增长！

本作中首次采用了“职业”这一概念，队伍成员的数量也增加到了4人。由于除主人公外，其他同伴的职业在游戏中可以自由变换，所以系列中的常客——转职用的达玛神殿也在本作中首次出场。转职后虽然能力减半，但等级变回1，同时还能学会新的技能。只要有心，培育一位强大的贤者战士也并非梦想。此外，昼夜变换系统和能够在全世界飞行的设定均是历代首次。后来也成了系列不变的经典设定。

## 勇者斗恶龙IV 被引导的人们




- 发售日：1990年2月11日
- 价格：8500日元
- 机种：FC
- 移植或重制：有（PS）

### 全5章的戏剧演绎

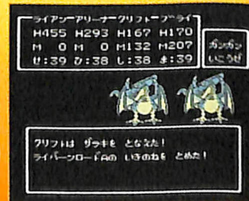
4代的故事发展与前三作有了很大的不同。故事完全以章节的形式展开，在最终章中，主人公，也就是勇者会与前几章的主角们一起结成同伴，共同完成旅途的任务。最初在世界各地完成各自独立的故事，最后再结合为一的特点，成为了当时玩家中的热门话题。此外，虽然一场战斗依然只能有4人参加，但由于首次引入了马车系统，所以可以在战斗中自由更换在马车中待机的同伴出战。

**GAME DATA**

- 成员数：8人以上
- 出现怪物：约160种
- 城镇数：28个
- 迷宫数：24个
- 物品数：约130种
- 魔法数：58种
- 记录：电池记录

### 依靠AI的自动战斗系统！

让电脑自动帮助你战斗——AI系统于本作中首次登场。那时的AI战斗系统可能由于机能的原因虽然多少有些瑕疵，但却将各个同伴的个性体现了出来。由于该系统的出现，玩家可以自由根据状况不同更改作战的指令，这又令游戏的战略性大大增强！从那以后，根据角色的个性来制定战斗指令也成了新的乐趣之一。



▲在本作中，最强的武器装备不再是“洛特系列装备”。

## 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘



- 发售日：1992年9月27日
- 价格：9600日元
- 机种：SFC
- 移植或重制：有（PS2）

### 父子三代的家族爱情故事！

本作的最大特征，就是游戏的故事由主人公三个不同的时代组成。从年幼的主人公与父亲帕帕斯共同为寻找主人公的母亲而展开冒险的少年时代开始，到成长为青年的主人公与儿时的好友和青梅竹马的少女共同冒险的青年时代，再到主人公结婚生子，与子女们共同冒险结束。能够将祖、父、子三代人的冒险结合为一个波澜壮阔的史诗篇章，这便是感动了许多玩家的最大原因！

**GAME DATA**

成员数：共10人（不含怪物同伴）
出现怪物：约200种
城镇数：21个
迷宫数：21个
物品数：约230种
魔法数：57种
记录：电池记录

### 大人气的怪物同伴系列

本作是以祖孙三代人的成长故事为主线的。自本作开始，怪物同伴系统首次加入。从游戏中期开始，在战斗结束后，有一些怪物会有一定几率加入主人公的队伍。怪物同伴能够像普通的人类同伴一样进行培养。这一系统也成为了日后推出的《DQ怪物篇》的基本系统，更是如今的历代作品中不可或缺的重要要素之一。另外，由于怪物种类的不同，一些稀有的怪物加入的成功率也会非常低下，收得后的成就感也就十分之高了。



▲虽然能够加入的怪物同伴数量有限，但每当一些强力同伴加入时，总是不免激动一阵。

## 勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地



- 发售日：1995年12月9日
- 价格：11400日元
- 机种：SFC
- 移植或重制：无

### 在梦幻与现实的缝隙中摇拽

一个世界的上面和下面各存在着一个大陆，主人公所在的大陆的居民们，将另一块似梦如幻般的大陆称之为幻之大地。不管故事如何发展，这种设定的存在本身就已经非常不可思议和充满着吸引力了。故事的主人公在两块大陆之间来来往往，并以打败这个世界万恶的根源多姆为目标而展开旅行。在系统方面，3代的转职系统再度得到强化，不仅增添了数种全新的职业，而且在达成一定条件后还可以转职成更高级的职业。

**GAME DATA**

成员数：9人（不含怪物同伴）
出现怪物：约200种
城镇数：27个
迷宫数：20个
物品数：约210种
魔法、特技数：153种
记录：电池记录

### 转职系统的大幅强化！

达玛神殿自3代之后再度于6代中登场，这一次玩家们也可以在这里让各种角色进行转职。每种职业中都新增加了“熟练度”这一要素，只要不断累积提升熟练度，就可以学会新的魔法和特技。当然了，一些魔法和特技即使不转职也能够学会，不过若想要轻松地享受冒险的乐趣，还是要通过不断转职来实现啊。



▲特技的数量和丰富程度也大幅提升，许多特技比魔法还要好用。

## 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们



- 发售日：2000年8月26日
- 价格：7800日元
- 机种：PS
- 移植或重制：无

### 整个世界只有一座岛屿存在！

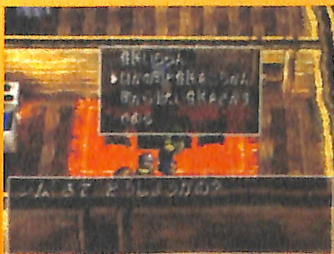
在游戏刚开始之时，主人公和他的青梅竹马的好友所居住的艾斯塔多岛就是世界的全部。当主人公他们从一个遗迹中挖掘出一块神秘的石板时，一切的冒险也从那时候起开始了……本作开始，玩家们所经历的，是与历代完全不同的社会体验。世界是如何从一个“无”的岛屿开始，慢慢形成各种丰富的大陆的呢？

**GAME DATA**

成员数：6人
出现怪物：约285种
城镇数：31个
迷宫数：34个
物品数：约400种
魔法、特技数：约193种
记录：记忆卡

### 石板的收集和移民系统的引入！

每当收集到新的石板时，世界上就会多出一块地域。玩家们找到石板时的喜悦以及发现未知事物时的新鲜感，绝不是历代作品所能比拟的。另外，玩家们与居住在各地的人民交谈，还可以给他们提供一个能够宁静生活的新天地。看着一块虚无的荒地慢慢发展成繁华的城镇，心中自然会涌现出一股强烈的成就感。



▲根据移民的数量，城镇也样貌也会发生

## “《DQ》系列”日本国内出货数据　累计：3900万套

| 游戏名 | 机种 | 发售日 | 出货量 |
|---|---|---|---|
| 勇者斗恶龙 | FC | 1986年5月27日 | 150万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅱ | FC | 1987年1月26日 | 241万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅲ | FC | 1988年2月10日 | 380万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅳ | FC | 1990年2月11日 | 310万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅴ | SFC | 1992年9月27日 | 280万套 |
| 特鲁尼克大冒险 | SFC | 1993年9月19日 | 90万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ | SFC | 1993年12月18日 | 120万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅵ | SFC | 1995年12月9日 | 320万套 |
| SFC勇者斗恶龙Ⅲ | SFC | 1996年12月6日 | 140万套 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇 | GB | 1998年9月25日 | 235万套 |
| 特鲁尼克大冒险2 | PS | 1999年9月15日 | 65万套 |
| GB勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ | GB | 1999年9月23日 | 73万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅶ | PS | 2000年8月26日 | 412万套 |
| GB勇者斗恶龙Ⅲ | GB | 2000年12月8日 | 75万套 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇2 鲁卡篇 | GB | 2001年3月9日 | 112万套 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊鲁篇 | GB | 2001年4月12日 | 45万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅳ | PS | 2001年11月22日 | 121万套 |
| 特鲁尼克大冒险2 ADV | GBA | 2001年12月20日 | 20万套 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇1·2 | PS | 2002年5月30日 | 30万套 |
| 特鲁尼克大冒险3 | PS2 | 2002年10月31日 | 55万套 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇3 | GBA | 2003年3月29日 | 55万套 |
| 剑神 勇者斗恶龙 | 玩具 | 2003年9月19日 | 51万套 |
| 史莱姆总动员 | GBA | 2003年11月24日 | 32万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅴ | PS2 | 2004年3月25日 | 164万套 |
| 特鲁尼克大冒险3 ADV | GBA | 2004年6月24日 | 14万套 |
| 勇者斗恶龙Ⅷ | PS2 | 2004年11月28日 | 300万套（以上） |

### WRITER'S COLUMN　从副标题看《DQ》

一提到“《DQ》系列”，就一定会有人联想到从2代开始的，每代必有的副标题。这些标题全部都暗示了整个作品的主线，点明了游戏的主题。通过它们，整个故事也能够得到很好的解读和诠释。那么，8代的副标题到底都意味着什么内容呢？这一点，我们是在其实玩到了游戏之后，才明白的：整个副标题代表了主人公所冒险的世界，以及他们冒险的整个目的。同时，还可以将它们看成是游戏中的4种交通工具。天空＝神鸟、碧海＝海船、大地＝豹子、公主＝马车。

# SYSTEM 系列

这里收集了许多“《DQ》系列”的有趣知识，阅读了这些内容后，说不定你也能够成为“DQ 博士”哦。

## FIELD ●野外

### 与怪物战斗的艰难之旅

只要走出城镇，就会来到有各种各样的怪物出没的野外。野外的地形也十分丰富，共计有平野、森林、高山、大海等 14 种地形。其中一些地形是普通人徒步无法进入的。（大海、河川等地形可以借助海船来往）另外，还有一些地形虽然可以徒步进入，但行走时会渐渐受到一定程度的伤害，比如毒沼泽地带。总而言之，城镇外无论何时都是充满了危险的！

■野外的地形（来源于 SFC 版的 3 代）




### 验证！在山川中行走真的更容易遇到敌人吗？

早在很久以前，在玩家群中就一直流传着这样一个说法：根据主人公当前所在的地形的不同，怪物的出现概率也会发生改变。举例来说，通常在平野上行走时遇到敌人的几率要远远低于在森林、山川中行走时的几率。也就是说，这些地形中，遇敌率最低的就是平野。而遇敌率低的原因，便在于平野中视觉良好，怪物们即使想要袭击人类也不太容易；而在那些地形险恶的山川等地方，就很容易遭到怪物们的突袭了。那么到底这一流传的说法是真还是假呢？有人专门用系列的全作品做了一个实验：在平野和山川这两个地形中各行走 1000 步，看看到底是哪一边的遇敌数要高一些。实验的结果与人们之前所猜测的完全相同——山川中的遇敌率差不多比平野上的高了大约2倍。不过在8代中，遇敌率是否也会因为地形的变化而产生改变呢？这点我们暂时还未能进行实验……

◆各系列作品的遇敌回数一览

| 作品 | 山川 | 平野 |
|---|---|---|
| I | 68 回 | 31 回 |
| II | 71 回 | 21 回 |
| III | 82 回 | 40 回 |
| IV | 43 回 | 16 回 |
| V | 49 回 | 21 回 |
| VI | 57 回 | 33 回 |
| VII | 57 回 | 30 回 |

## BATTLE ●战斗

### 战斗系统的历代进化

“《DQ》系列”的战斗，从初代起便已经建立了一个基本不变的框架：即输入指令的回合制战斗。在 2 代中则加入了队伍战斗系统，能够合数位同伴之力共同打败敌人，乐趣也大幅度增加。而 4 代之后，由于 AI 自动战斗的设定，战斗系统又一次向简洁但富有战略性的方向进化了一步。那么，这些战斗系统又具体是什么样的？就让我们来看看吧。

### 1. 回合制的指令战斗

在战斗中不需要玩家像玩 ACT 游戏那样进行复杂操作，只要输入对应的“战斗”、“逃跑”等指令，即可令战斗自动展开。这一战斗系统不仅沿用至今，更被其他绝大部分的 RPG 仿效至今。



▶当指令输入完毕后，敌我双方就会迅速展开行动。

### 2. 组队战斗

从 2 代开始的组队战斗，令敌我双方的战斗人数都在 2 人以上。这样一来，比起初代那样 1 对 1 的战斗，组队战斗的战略性成分也要高出许多。




▶组队系统自2代出现后，几乎所有 RPG 都沿用至今。

### 3. AI 系统

AI 系统能够对队伍中的成员进行“作战”指示。根据作战指令的不同，AI 会自动控制各角色进行特色各异的战斗。这一系统也是自 4 代出现后就一直保留下来的。

◆到目前为止出现的作战指令

| 指令 | 说明 |
|---|---|
| がんがんいこうぜ（一鼓作气吧） | 只用最强的攻击魔法或特技来战斗，MP 会消耗得很快 |
| いのちだいじに（珍惜生命） | 非常注重 HP 残量的作战方式。HP 不足时可以使用此作战 |
| バッチリがんばれ（加油） | 攻守平衡的指令，根据当前状况进行攻击或恢复 |
| おれにまかせろ（交给我吧） | 只使用辅助魔法或恢复魔法，不会对敌人进行攻击 |
| じゅもんをつかうな（不使用咒语） | 不使用一切消耗 MP 的咒语 |
| めいれいさせろ（下达命令） | 玩家手动控制 |

### 4. 借助马车进行成员更换

从4代开始导入的马车系统，是专门让那些非战斗人员乘坐马车待机，而根据战斗需要可随时出来与正在战斗的同伴交换的系统。若有谁在战斗中遇到了大危机，那么玩家们就可以毫不犹豫地将其与马车中的队员更换。遇到一些要靠特殊魔法或招数才能打败的怪物，也可以将马车中的某个魔法师同伴叫出来。可以说，令战略性再度强化，也是这一系统的一大特征。另外，马车基本上只能在野外使用，而迷宫就只能由原本的战斗成员进入。（一些迷宫场所马车还是可以进入的）




◀同伴HP不足即将战死时，可以立刻将马车中的同伴叫出来交换。

▶根据敌人种类的不同，可以随时进行同伴的更换。

### 5. 怪物加入队伍成为同伴

从5代登场的怪物同伴系统，使各种造型可爱又不乏特色的怪物们加入同伴成为可能。有了它们的加入，队伍成员数量也会大幅增加。有许多时候，这些怪物同伴的战斗力比人类同伴还要高出许多哦。

#### RITER COLUMN 稀有的怪物同伴

离群金属史莱姆是系统中有名的极难加入同伴的怪物。甚至还有人认为，这种怪物的性别绝对是雌性的。因为不管玩家们用什么手段去“追”，“她”连甩都不会甩你一眼……这么说起来的话，还真有那么一点高傲的千金小姐的感觉。还好将其打败后，能够得到一万多的经验值，就算它不能加入，至少也不会太亏了。

●转职

# 将角色的培养乐趣发挥至极限的转职系统

在系列作品的3代、6代和7代中，均采用了可以自由更换角色职业的转职系统。（3代的主人公不能转职）不过由于作品推出时间的不同，每代的转职系统多少都有一些改变。比如在3代中，角色只有等级达到20级时才能够进行转职，而在6代和7代中，玩家就可以根据自己的喜好随时进行转职了。




### ◆目前为止的全部职业种类

| 职业名 | 登场作品 | 职业名 | 登场作品 |
|---|---|---|---|
| 战士 | 3、6、7 | 笑话师 | 7 |
| 僧侣 | 3、6、7 | 贤者 | 3、6、7 |
| 魔法使 | 3、6、7 | 战斗专家 | 6、7 |
| 武斗家 | 3、6、7 | 魔法战士 | 6、7 |
| 商人 | 3、6、7 | 圣骑士 | 6、7 |
| 盗贼 | 3、6、7 | 突击手 | 6 |
| 游人 | 3、6、7 | 超级明星 | 6、7 |
| 舞者 | 6、7 | 魔物猎人 | 7 |
| 魔物使 | 6 | 海贼 | 7 |
| 吟游诗人 | 7 | 神之指 | 7 |
| 船家 | 7 | 天地雷鸣士 | 7 |
| 放牧人 | 7 | 勇者 | 3、6、7 |

## ◆转职的特征

### 1.学会的魔法、特级的继承

3代中，角色转职后等级就会变成1级（6代和7代的等级不会变化）。但是之前学会的魔法或者特技都会完全继承下来。也就是说，只要玩家有耐心，培养一名会魔法的战士这样富有个性的角色也是轻而易举的！



▲只要多在个职业中轮流"转"一转，各种魔法和特技就都拥有了。

### 2.职业的等级

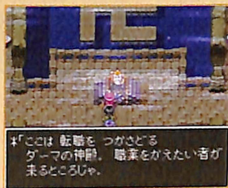
6代和7代中，每种职业都设定有8个等级。只要将等级升到8级，那么该职业的技能就能够完全掌握了。只要将一个职业完全掌握，那么就会出现新的职业可供这名角色转换。转职成高级职业后，像HP、力量等基本能力还能随之上升。



▲角色自己当前的职业等级，可以通过角色能力一览中看到。

### 3.转职的场所

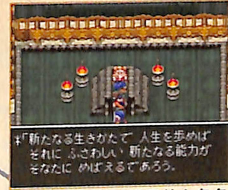
历代角色的转职，都是在达玛神殿中进行的。虽然每代的世界都不一样，但神殿名却没有改变。另外，GB版、SFC版的3代和7代还可以在达玛神殿中更改角色的名字。




▲3代中，连主人公的母亲的名字都可以在神殿中更改！

### 4.高级职业、怪物职业

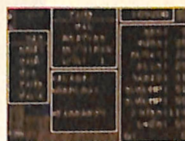
只要将特定的职业完全掌握，或是得到某个特殊物品的话，角色们就可以转职成一些高级职业或是怪物的职业。（怪物职业仅限于6代和7代），这类的职业能够学到极为强力的技能和魔法。对将来的冒险可是很有帮助的。




▲6代和7代，不管是什么角色都能够转职成"勇者"！当然过程是很复杂的……

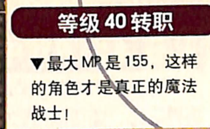
### 转职小窍门 3代将某个职业修炼至一定程度后再进行转职

在3代中，只要进行了转职之后，等级就会变回1级，同时各种能力参数都会减少一半。也就是说，将职业的技能练至极高程度或者熟悉各个职业的特性后再来进行转职是最有效的提升战斗力的手段。比如说魔法使若要转职成战士，等级20级时转和等级40后再转，MP的差距是非常大的。



**等级40转职**

▼最大MP是155，这样的角色才是真正的魔法战士！



**等级20转职**

▲最大MP是55，55的MP是根本不能随心所欲的使用魔法的。

### 转职小窍门 6代与7代要根据敌人来转职

由于6代和7代中的敌人、迷宫的数量和种类都大大增加，而角色转职时等级却不会再变化了，所以建议玩家们在进入迷宫与敌人交手前，先转职成能够克制那些敌人的职业。比如说一些路线较长的迷宫，可以转成擅长回复魔法的职业。而一些魔法对其发挥不了作用的敌人，就应该转职成擅长物理攻击的职业（如战士、武斗家）。这样一来才能够更有效地发挥出职业的特色和战略性。

●交通工具

# 利用各种各样的交通工具，在世界中畅快地冒险！

在冒险的途中获得各种各样的交通工具，也是游戏的乐趣之一。每当获得一个新的交通工具，就意味着玩家能够探索到世界上更多未知的地方。那么，这里就让我们来看看系列各作品的交通工具都是什么吧。由于用途的不同，这些交通工具的种类每代几乎都有一定的改变。其中，也有一些交通工具在使用后是不会遇到敌人，或者不能进入一些迷宫的。

### ◆8代以前的交通工具一览

| 作品 | 交通工具 |
|---|---|
| 2 | 船 |
| 3 | 船、神鸟 |
| 4 | 船、气球 |
| 5 | 船、魔法飞毯、天空城、神龙 |
| 6 | 船、飞床、魔法飞毯、葫芦岛、淡淡岛、天马 |
| 7 | 船、木筏、魔法飞毯、飞空石、巨大船 |

### WRITER'S COLUMN 大家喜欢的交通工具

**第一名 神鸟拉米亚（3代）**

系列中，首次能够在天空中飞翔的爽快感的交通工具便是神鸟拉米亚。也许正是因为是第一次吧，所以大家的印象也就特别深刻了。不过想要它复活并坐上它，还真的要花上一番功夫呢。想当初为了那七颗宝玉，真的是跑遍了游戏中的整个世界……另外，神鸟的背景音乐十分出色，许多人还能清楚地用口哨吹出来。因此该音乐也在8代中被沿用了下来。

**第二名 魔法飞毯（5代之后）**

魔法飞毯原来自于《天方夜谭》，一条貌似普通的毛毯能够随便载上人类等重物在天空中自由飞翔。在5代初次登场之后，就立刻受到了广大玩家们的喜爱。因此在6、7代中也均有登场。

**第三名 船（2代之后）**

当初在玩2代的时候，最兴奋的事情大概莫过于得到船只，能够自由在全世界旅行了吧。可以前往的场所一下便增多了许多，甚至到了令人一时不知该去哪里好的地步。不过，这却令许多已经对单一路线比较麻木的玩家有种眼前一亮的感觉。

●其他

# 其他具有代表性的系统

除了之前我们所介绍的那些主要系统外，"《DQ》系列"还有许多极富特色和魅力的系统。这里就让我们再来看看其中几个系统吧。

### 1.冒险的记录

从FC版的3代起，由于电池记忆系统的诞生，所以之后的游戏记录就全部都是由靠电池来记忆的了。而在这之前的初代和2代，都是要靠密码来进行记录的。

### 2.3D地图的回转

7代、PS2版的5代等后期作品，地图画面均是以3D形式表现出来的。因此，只要利用L1、R1键便可以实现地图的旋转功能。



◀一些建筑物的里面，普通视角是看不到的，因此需要旋转视来看观察。

▶PS2版的5代还可以直接看到全个村庄的鸟瞰图，十分方便。

### 3.同伴间的对话

自PS版的7代开始，主人公就可以和自己身边的同伴对话了。（7代还可以在战斗中与同伴对话）这样一来，玩家们不仅能够通过同伴了解到许多关于冒险和战斗的提示，还可以通过对话熟悉各个同伴的个性，了解游戏中更多的内容。而且阅读丰富多彩的对话内容也是一件有趣的事情。



### 4.快捷键

快捷键是从SFC版本的5代开始出现的新设定。在PS以后的作品中，玩家只需要按△键一次，就可以完成对话、调查或是开门等各种指令的内容。有了这个按键后，大家以后无论做什么事情也都没有必要要专门去按一下○键调出菜单画面了。

# 史莱姆可谓是“《DQ》系列”中最经典的怪物形象设计。就连最新推出的8代，也专门配卖有史莱姆造型的手柄控制器。

●史莱姆 SLIME

## 无人不知、无人不晓的大人气怪物！

如果说《FF》最具代表性的怪物（动物）或是吉祥物是陆行鸟的话，那么《DQ》的吉祥物则非史莱姆莫属。《DQ》中的史莱姆与通常意义上的史莱姆（烂泥）并不一样。那么，它们究竟有些什么秘密呢？

### ◆《DQ》的史莱姆都是些什么样的家伙？



这里让我们将史莱姆最大的四个特征一起介绍给各位读者吧。看过下文后，相信大家也会对史莱姆有一个更加深刻的认识和了解。

### 1.系列全勤登场

到8代为止，史莱姆已经在所有的《DQ》相关作品中登场。很意外的是，许多人完全不知道这一点。而除了史莱姆之外，另一个全作品登场的怪物，是同为史莱姆系的金属史莱姆。这两个占据了系列全部作品名额的怪物，到底还能走多远呢？

### 2.史莱姆的庞大派系

早在初代中，史莱姆便已经以一种以上的形态出现过。而在《DQ怪物篇》中，史莱姆则正式成为了一个怪物派系的代名词。关于全作品中都有哪些史莱姆登场，大家可以参考下面的表格，一共按照栖息地以及使用魔法等进行了4大种类的分类。

### 3.有些可以成为同伴

在5代或6代中，史莱姆可以作为同伴加入我方并参加战斗。虽然这些家伙初期能力相当低，但成长率极高，而且等级上限是99级，完全可以将它们当作战斗主力进行培养。一旦等级足够，它们将是战斗中不可或缺的一分子。

### 4.在迷你游戏中也有出现

在6代中，将加入同伴的史莱姆细心培养之后，还可以带它们参加专门的史莱姆格斗大会。格斗会是以淘汰赛的形式展开的。只要能够将那里的怪物们全部打败，就可以获得极为珍贵的道具作为奖品。

## 验证！全怪物中史莱姆一族的所占比例是？



右边中的资料，收集了到7代为止在历代作品中登场的全部（BOSS除外）怪物的数量。而数据左边的，则是史莱姆所占的数量。以结果而言，在全部919种怪物中，史莱姆家族总共占据了29种，约为全数量的3.2%。而在这些作品中，6代的史莱姆种类数竟占了那一代总怪物种类的10%之多，不能不令人感叹史莱姆家族的高人气度。

◆全部怪物中史莱姆一族所占比例

| 作品 | 史莱姆比例 |
|---|---|
| 1 | 3/34（8.8%） |
| 2 | 6/80(7.5%) |
| 3 | 10/130(7.7%) |
| 4 | 13/208(4.8%) |
| 5 | 12/202(5.9%) |
| 6 | 20/201(10%) |
| 7 | 21/326(6.4%) |
| 合计 | 29/9191、(3.2%) |

## WRITER'S COLUMN 史莱姆与泥人怪的关系

在5代和7代中出现过的泥人怪，相信玩过这两部作品的玩家都还留有印象。这种怪物拥有像史莱姆那样的粘稠状皮肤和人类一样的体格。说不定还有人曾认为这便是史莱姆进化成人类形态前的样子吧？




▶虽然泥人怪与史莱姆的体质比较相似，但实际上却不属于史莱姆系。

## ■系列全史莱姆一览

下表收录了全系列作品（8代除外）中所有出现过的史莱姆，可以说将其家族一网打尽！除了图片外，还附注了登场的作品以及简单的介绍。

| 系 | 模样 | 名称 | 登场作品 | 介绍 |
|---|---|---|---|---|
| 陆地系 | | スライム | 全作品 | 即是大家所熟知的元祖史莱姆。在所有系列作品中最先遇到的怪物就是它了。 |
| 陆地系 | | スライムベス | 1、3、4、6、7 | 橙黄色的史莱姆。比普通的史莱姆要强上不少。 |
| 陆地系 | | がったいスライム | 4、5、6、7 | 在战斗中能召集来大批的同伴，甚至还能够合体成为史莱姆王。 |
| 陆地系 | | スライムLV8 | 7 | 与合体史莱姆的性质相同，也能够召集同伴并合体为史莱姆王。 |
| 陆地系 | | キングスライム | 4、5、6、7 | 史莱姆之王。HP与普通的史莱姆多了许多，还能使用复活魔法。 |
| 陆地系 | | バブルスライム | 初代后的全作品 | 从2代开始登场的带毒的史莱姆。受到其攻击时有时还会中毒。 |
| 陆地系 | | スライムナイト | 5、6、7 | 骑士与史莱姆的结合体。实力不俗，还可以使用回复魔法。 |
| 陆地系 | | ぶちスライム | 6 | 全身斑点的史莱姆。战斗力与普通的史莱姆相比几乎没什么区别。 |
| 陆地系 | | ブチスライムベス | 6 | 斑点史莱姆的强化版，实力大幅度强化，若成群结队出现的话就很危险了。 |
| 陆地系 | | しびれスライム | 7 | 只栖息在陆地上，具有能令人全身麻痹的特性。还会召集同伴战斗。 |
| 陆地系 | | ドラゴスライム | 7 | 长有翅膀的史莱姆。经常结伴出现，还能够吐出烈火。 |
| 陆地系 | | スライムブレス | 7 | 火龙史莱姆的强化版。不仅能够吐出烈炎，HP也高出许多。 |
| 陆地系 | | ゴールデンスライム | 7 | 全身发出金色光辉的黄金史莱姆。HP很高，但打败它后能够获得大量资金。 |
| 陆地系 | | スライムエンペラー | 7 | 史莱姆的皇帝。拥有攻击全体敌人的技能，比一般的史莱姆王还要强大。 |
| 海洋系 | | しびれクラゲ | 2、3、4、5、6 | 居住在海中的史莱姆。经常结伴出现，能够吐出灼热的气息。 |
| 海洋系 | | スライムつむり | 3、6 | 居住在贝壳中的史莱姆，因此防御力很高，比较耐打。 |
| 海洋系 | | マリンスライム | 3、6 | 本身防御力不仅极高更会使用提升防御力的魔法。一般交手后都会被迫打长期战。 |
| 回复系 | | ホイミスライム | 初代后的全作品 | 能够使用ホイミ回复魔法。许多地方都有它的身影。 |
| 回复系 | | ベホイスライム | 4 | 荷米史莱姆的强化版，能够使用更高级的ベホイ回复魔法。 |
| 回复系 | | ベホマスライム | 3、4、5、6、7 | 能够使用直接将HP全部回复的魔法ベホマ，战斗中应优先打倒。 |
| 回复系 | | スライムベホマズン | 4、5、6 | 会使用给全体人员回复HP的魔法ベホマズン。在6代中身体是绿色的。 |
| 回复系 | | ぶちベホマラー | 6 | 能够使用ベホマラー魔法的斑点史莱姆。出现时应优先打败。 |
| 回复系 | | メタルスライム | 全系列作品 | 全身都是金属的史莱姆。魔法对其无效，防御力极高，且经常逃跑。但艰难打败它后能够得到1350点经验值。 |
| 回复系 | | メタルスライムS | 7 | 与同伴合体后能够变成金属史莱姆王。所以不如等其合体后再将其打败，能够获得超大量的经验。 |
| 回复系 | | はぐれスライム | 初代后的全作品 | 各方面能力比金属史莱姆更高，也更容易逃跑。但打败后能得到1万多经验。 |
| 金属系 | | メタルキング | 4、5、6、7 | 金属史莱姆之王。打败它后能够得到3万多的经验值！但通常见面就逃…… |
| 金属系 | | メタルライダー | 5、6、7 | 从外表看也是金属系的，但除HP外各方面能力都不如金属系史莱姆。经验值也很低。 |
| 金属系 | | プラチナキング | 4（PS2版）、7 | 防御力高不说，HP更多达200点以上！可谓最强的白金史莱姆王。魔神斩对其有效，打败后能得到6万以上的经验。 |
| 金属系 | | ドラゴメタル | 7 | 防御力极高，好不容易对其造成的伤害也能够立刻用回复魔法治疗。 |

## ●名字 NAME 2代的起名法则

可能玩到2代的玩家都还记得，在游戏一开始时，玩家要强制为游戏的主人公之一，罗雷西亚的王子起名。而另外两名主人公，则是由电脑自动起的名字。那么，电脑自动为两位同伴起的名字，有没有什么规律性或法则呢？答案是YES！关于起名的法则，请参照下面的表格。根据表3所述，两名同伴均各有8个不同的名字。其中，还包括了5代的主人公父亲为儿子起的“トンヌラ”等有趣的名字。由此，也可以看出2代与其他几部作品的关联性了。不过，这类介绍的仅是FC版的起名法则，至于SFC、GB版的法则，则并没有验证出来……非常遗憾。

■表1 名字与数值的对应表

| あ | い | う | え | お | か | き | く | け | こ | さ | し | す |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 |
| せ | そ | た | ち | つ | て | と | な | に | ぬ | ね | の | ・ |
| 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 1 | 2 | 3 | 13 |
| は | ひ | ふ | へ | ほ | ま | み | む | め | も | や | ゆ | よ |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| ら | り | る | れ | ろ | わ | を | ん | っ | ゃ | ゅ | ょ | ・ |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 14 |

■表2 王子的名字

| | 法则 | トンヌラ | すけさん | パウロ | ランド | カイン | アーサー | コナン | クッキー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 公主的名字 | アイリン | 43 | 51 | 59 | 3 | 11 | 19 | 27 | 35 |
| | マリア | 44 | 52 | 60 | 4 | 12 | 20 | 28 | 36 |
| | ナナ | 45 | 53 | 61 | 5 | 13 | 21 | 29 | 37 |
| | あきな | 46 | 54 | 62 | 6 | 14 | 22 | 30 | 38 |
| | プリン | 47 | 55 | 63 | 7 | 15 | 23 | 31 | 39 |
| | まいこ | 48 | 56 | 0 | 8 | 16 | 24 | 32 | 40 |
| | リンダ | 49 | 57 | 1 | 9 | 17 | 25 | 33 | 41 |
| | サマンサ | 50 | 58 | 2 | 10 | 18 | 26 | 34 | 42 |

■表3 名字的计算公式

1. 首先参考表1，将玩家一开始为罗雷西亚王子起的名字所对应的数值全部加起来。
   例：名字为“とらくえ”时，62（と）+17（ら）+50（く）+46（え）=175
2. 当名字是2个字母以上时，将名字全部加起来的数值再减去1。1个字母的名字则不变。
   例：名字为“とらくえ”时，共有4个字母，超过了2个字母，则175−1=174
3. 若上面得出的数值小于63时不动，若高于63则减去64，一直减少到64以下为止。此时得出的数值再与表2中的名字对照，那么就可以知道系统自动起的名字是什么了。
   例：174−64−64=46。那么王子的名字按照表中的，则是“トンヌラ”，公主的名字则是“あきな”。

### ◆自由更换角色的名字

其实，FC版的2代中后登场的2名同伴，他们的名字是可以按照玩家的意愿随意更改的。其方法就是：在为罗雷西亚的王子起名时（游戏一开始时），只要输入复活魔法的日文名字，之后再按住START键和SELECT键不放，同时选择“终わり”。这样一来就可以为后面的两位角色输入自己喜欢的名字了。

## ●配角 SUBCHARA 受欢迎的配角


妖精女王（5代）


亨利（5代）

任何RPG游戏，都一定有许多受欢迎的配角存在。“《DQ》系列”也同样不例外。那么，让我们来看看系列作品中都有哪些受欢迎的配角们吧。就调查结果而言，6代中主人公的妹妹、2代中萨马尔特利亚王子的妹妹等女性的人气都很高。究其原因，可能是因为她们的台词量虽然不大，但句句都能够体现出自己的个性并能给人留下深刻的印象。

### ■部分代表性配角

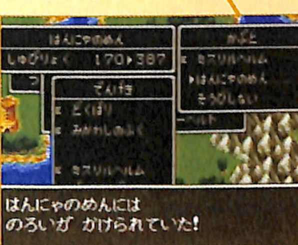
| 名字 | 登场作品 | 介绍 |
|---|---|---|
| ゆきのふ | 1 | 在已经毁灭的ドムドーラ镇中还留有他的家。 |
| ドン・モハメ | 2 | テパ村民。可以制作出强力的防具。 |
| グプタ | 3 | バハラタ的青年。 |
| ネネ | 4 | 第3章主角特鲁尼克的妻子。每天都会给丈夫做便当。 |
| ルドマン | 5 | 女主角之一，芙罗拉的父亲。虽然很有钱但却是个大好人。 |
| アンディ | 5 | 暗恋着芙罗拉的金发青年，为了成为她的丈夫不惜前往火山。 |
| アマンダ | 6 | 居住在サニマリーノ的女子。 |
| ホック | 6 | 变装的高手。 |

## ●道具 ITEM DQ世界的多彩道具

以草药、基美拉（合成兽）之翼等系列的经典道具为首，到冒险途中绝对不可或缺的武器防具等等，“《DQ》系列”的道具多达数百种。而说到最有名的系列道具，恐怕属那些传说中，只有一个人能够装备的武器，或是受到了诅咒、一装备后就不能取下的装备最为有名了。而在从6代开始登场的那个能装万物的大口袋，更是拥有不亚于多拉A梦的次元口袋的美誉。

### 注目 受到诅咒的装备是否实用？

一提到受到诅咒的装备，玩家恐怕会马上联想到那些装上就不能卸下的双刃剑等武器。这些装备往往还附加有一些令装备者自身混乱、命中率下降、仿及自身等极糟糕的负面效果。不过，被诅咒的装备最大的优点，便在于它们的攻击力或防御力在同类装备中卓越超群，若不小心装上了，只要冷静下来好好利用，就可以充分在战斗中发挥它们的作用。之后只要再到教堂里解除诅咒就可以了。



▲一旦装备受诅咒的装备时会有特别音乐响起。这音乐与丢失记录时的音乐相同，突然响起时会让玩家吓一大跳呢。

### 注目 超级大口袋

随着系列新作的不断推出，物品数量和种类也在与日俱增。每个同伴仅有的那点容量已经不能再容下数量庞大的物品。在银行中存取也非常麻烦。于是，“口袋”这么个道具便于6代开始登场了。任何物品都可以直接丢进口袋中存放。需要时可以随时取出使用。不过，虽然这口袋的作用可谓万能，但将马粪之类的物品与一些高级装备品或饮用道具放在一起，实在有点那个……



▲存放在口袋中的物品还可以按照50音顺或种类顺进行分类，十分方便。

## 验证！系列各作中的传说武器是否强大？

按照惯例，我们习惯将“《DQ》系列”的1、2、3代命为“洛特篇”，将4、5、6三作称为“天空篇”。虽然篇章不同，但每部作品中都有其共同的传说级装备出现。虽然随着新作的推出，这些传说中的装备的性能多少也有一些改变，但它们的攻击力和防御力始终是玩家们最关心的。

### ◆洛特篇 故事的顺序是3代→1代→2代

关于洛特的传说，最早是于3代开始流传下来的。从时间顺序上来说，是3代最前，2代最后。但不知是什么原因，3代中装备的能力加成非常夸张，就数值而言彻底地高于前两部作品。不知是否是因为游戏中岁月流逝，导致传说级装备“风化”的关系呢？各种武器装备的能力都不同程度地下降了。


▲2代中的洛特之剑虽然健在，但能力与1代相比没有任何变化……

| 1代 | 2代 | 3代 |
|---|---|---|
| 洛特之剑 40（1）* | 洛特之剑 40（5） | 王者之剑 120（1） |
| 洛特之铠 28（1） | 洛特之铠 75（2） | 光之铠 82（1） |
| 无盾牌 | 洛特之盾 30（2） | 勇者之盾 65（1） |
| 无头盔 | 洛特之盔 20（1） | 无头盔 |

*括号中的数字，代表该装备在其作品中的能力排名。

### ◆天空篇 作品与作品之间不再有任何故事上的联系

4代到6代的作品中，都有天空之城、龙王以及带有“天空”之名的武器装备。这也是命名为“天空篇”的主要原因吧。虽然在6代中，天空系列装备和天空城的名字都有所改变，但从外观来看，基本还是与前两代相同的。不过从下面的数据来看，很遗憾的是，天空系列装备并没有像洛特的装备系列那样，拥有绝高的攻击力和防御力。


▲5代中的天空系列装备虽然不是最强的，但能力依然十分出色。

| 4代 | 5代 | 6代 |
|---|---|---|
| 天空之剑 65（14） | 天空之剑 110（6） | 拉米阿斯之剑 130（2） |
| 天空之铠 70（3） | 天空之铠 85（3） | 奥尔刚金属之铠 80（9） |
| 天空之盾 55（2） | 天空之盾 60（3） | 斯非达之盾 65（2） |
| 天空之盔 30（4） | 天空之盔 50（3） | 塞巴斯之盔 45（4） |

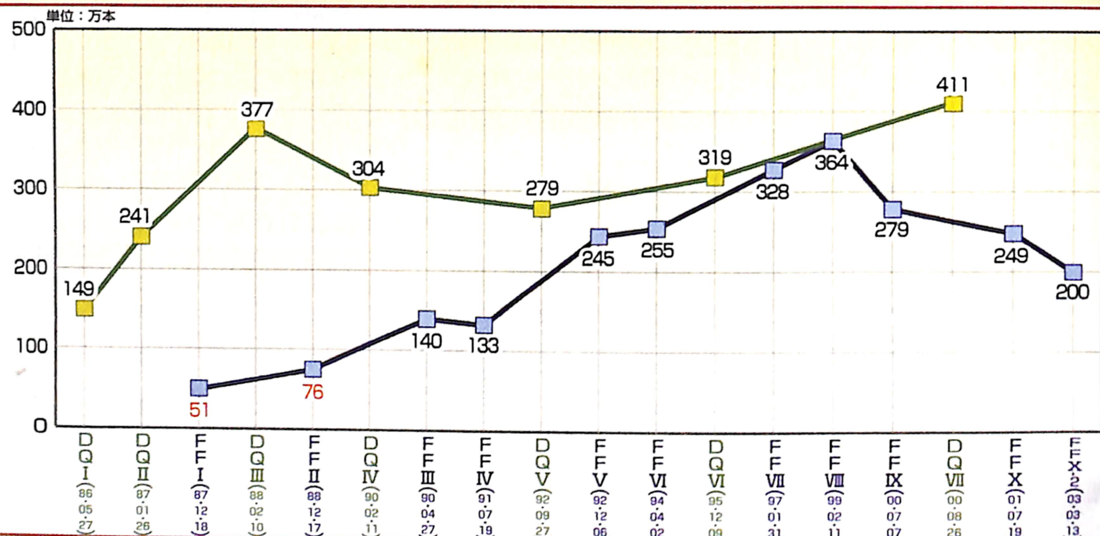


# 从资料来看 DQ

**这里，就让我们通过各种数据资料来对整个“《DQ》系列”进行一个全面的认识。看看“《DQ》系列”到底是如何发展过来的吧。**

## 1 “《DQ》系列”的总销量是多少？

右表中的曲线所表示的，是“《DQ》系列”和“《FF》系列”的销量。两款游戏都是日本代表性的RPG作品，在系列初期便已经拥有极高的销量。另外，由于同为超级大作，所以它们的发售日正如表中所表示的一样，都尽量避免撞车现象发生。




### POINT CHECK!
**《DQ VII》与《FF IX》在同期发售**

这两款游戏均发售于2000年夏。由于时间相差无几，所以也受到了业界的广泛关注。从数据来看，两部作品都有不俗的销量，但互相对比的话，还是可以看出两部作品的不同之处。

## 主要作品以外的“《DQ》系列”

提到“《DQ》系列”，还有许多借由它而衍生出来的作品，这点之前我们已经提到过。其中最受欢迎的就是“《DQ怪物篇》系列”。集合了众多原创要素，并将各种大人气的怪物集合在一起，甚至将历代主要作品的不良之处加以改善而推出的这一系列，在各个年龄层次的玩家中都获得了很高的评价。相信在将来的日子里，《DQ》还会出现更多的衍生作品。




◀虽然SFC版的3代是重制作品，但依然取得了极高的销量。

### ◆“《DQ怪物篇》系列”

令怪物加入成为同伴并控制它们参加战斗，这便是《DQ怪物篇》的最大特点。虽然这一系列并非主线作品，但也是拥有几百万销量的大人气作品！另外，于去年发售的利用剑型的控制器来进行游戏的《剑神 勇者斗恶龙》，在低年龄玩家群中也属于大人气的商品，如今基本上已经没有全新货可买了。

### 贩卖店CHECK 继《DQ》和《FF》之后的RPG作品是？

在后面的玩家群调查报告中，有这么一个问题：除了《DQ》和《FF》外，你最喜欢的RPG游戏是什么呢？调查的结果，游戏的数量远远超出了出题人员的预想，不过总的来说，Namco的“《传说》系列”、Konami的“幻水系列”以及Atlus的“《女神转生》系列”等名作所占的票数是最多的。



▲这就是《剑神》的游戏控制器。

## 3 丰富多彩的系列周边产品

“《DQ》系列”自推出这么多年以来，从来没有忽视和间断过对系列周边产品的推出和销售。大到漫画、音乐CD、小说、动画，小到海报、睡枕、杯子、文具等，几乎各种商品都能够看到“《DQ》系列”的身影。这也是“《DQ》系列”这么久以来，还能够持续极高人气的重要原因。这里，就让我们来看看厂家推出的一部分周边商品吧。

**◆DQ传说的招贴画 价格1260日元**



▲从初代到8代，每个作品各有2张图画。

**◆《DQ VIII》文具系列 1300日元**




▶以系列最新作《DQ VIII》为主题的文具系列。里面装有文具盒、直尺、圆规等常用文具。

## 2《DQ》的行销战略

“《DQ》系列”能够获得如此之高的评价，其理由不仅仅是因为游戏的高品质。在游戏发售之前，厂家为其进行的行销战略部署也是非常的周到，这也是不可忽视的因素之一。那么，到底厂家为《DQ》的发售进行了哪些行销战略和宣传报道呢？下面就让我们来看看几个例子吧。



◀在8代即将推出时，包括官方网站在内，许多知名的大企业都会适时地放出一些精美的壁纸供玩家们下载。一来不仅能够为自己的网站吸引到足够的人气，二来也可以维持玩家们对游戏的期待度。

### 例1 启用SMAP进行广告宣传

如今，一提到《DQ》的电视广告，一定会有许多人立刻联想到从7代开始，由日本的人气偶像小组SMAP为主角的电视广告。7代的广告自放映后，立刻在观众群中引起了广大的反响。而当初的7代之所以能有超过400万的销量，SMAP的人气广告也是其中的原因之一。另外，在PS2版的5代重制版中，又与PS版4代一样，推出了以写实为主的新形式广告。广告内容以年幼时期的主人公和父亲共同冒险开始，并且影像中还穿插有主人公与青梅竹马的比安卡结婚生子的一幕。虽然写实为主的这则广告略给人感觉有些怪异，但绝对给人留下了深刻的印象。尤其是父亲所背的那只大口袋，与游戏中的一丝不差。



◀5代的广告为了将游戏中的世界观完美再现，制作小组还特意奔赴葡萄牙进行拍摄工作。

### 例2 源源不断推出新的作品

“《DQ》系列”虽然推出了无数款派生作品和重制作品，但这些附属作品与系列最新作的大热卖，是否有什么密切的关联呢？这里，就让我们一起来看看，从最初的洛特三部曲开始，到7代推出时还能令游戏持续热卖的原因所在吧。

#### ◆洛特三部曲

**《Ⅰ》**
当时还是ACT类型游戏的全盛时代。初代的推出确立了RPG这一新类型的地位。

**《Ⅱ》**
仅过了大约半年时间便推出的续作，此时初代的热潮还未完全退去。系统也较初代有了较大进化。

**《Ⅲ》**
在2代一年之后推出，RPG王者的地位已经本人们所认知。该作在系统各方面都有了极大的强化。

#### ◆到《Ⅶ》推出时……

**DQ怪物篇**
随着GBC的推出，与之共同发售的新型《DQ》，自然成为了广大玩家，尤其是低年龄玩家中不可不玩的作品。

**GB版《Ⅰ·Ⅱ》**
虽然销量并不算多，但重制版的推出，多少又唤回了许多老玩家的DQ情节。

**《Ⅶ》**
在GB版《Ⅰ·Ⅱ》推出大约1年之后发售。之前一直经过了地毯式宣传以及相关商品的热卖后，本作自然引起了人们的广泛关注。

### 贩卖店CHECK 贩卖方是如何销售《DQ》的呢？

游戏的宣传工作，厂商方面自然下了大力气，那么，贩卖游戏的商家们是如何进行游戏的宣传工作的呢？通过对各家商店的走访，我们不难发现，几乎所有商店都贴出了“接受预约”的海报。在有名的TSUTAYA商店中，还专门设置了《DQ Ⅷ》的专题角，同时反复播放着游戏的宣传影像，令来到这里的人们能够同时目睹和听到最新作的画面和音乐。许多顾客在听到“《DQ》系列”的主题曲的时候，也不禁纷纷停下来朝音乐的方向张望。根据该店的老板介绍说，许多商店都会根据当地消费者的习惯，进行适合他们的宣传手段。




▲仅仅在店中反复播放8代的音乐，就能够引起过路行人的驻足观望。

### MAKER CHECK 厂家谈行销

8代在推出之前，我们专门面对那些不了解“《DQ》系列”的低年龄玩家们推出了玩法与系列作品大不相同的《剑神 勇者斗恶龙》。之后又推出了面向Fans的5代重制版。这些作品使玩家们再度认识到了“《DQ》系列”所含有的乐趣，并且在这样一个情况之下，又吸引到了一些新的DQ玩家。这也是我们提高玩家对8代的期待度，同时扩大系列玩家的一个重要方法。可以这么说：8代的开发计划中，行销手段也占了很大的地位。



#### ◆漫画——DQ Ⅶ 伊甸的战士们 各410日元




◀由藤原先生执笔的漫画作品，虽然内容以7代为主，但完全再现了《DQ》的世界，受到了许多读者的好评。目前已经出到了11卷。

#### ◆《DQ Ⅴ 天空的新娘》系列手办 4788日元



▲将5代中登场的主要角色和可爱的小怪物们真实再现的手办。一套共有12个。

#### ◆DQ传说的橡皮擦 250日元



▲印有从1代到最新作8代全部主题图案的橡皮擦。

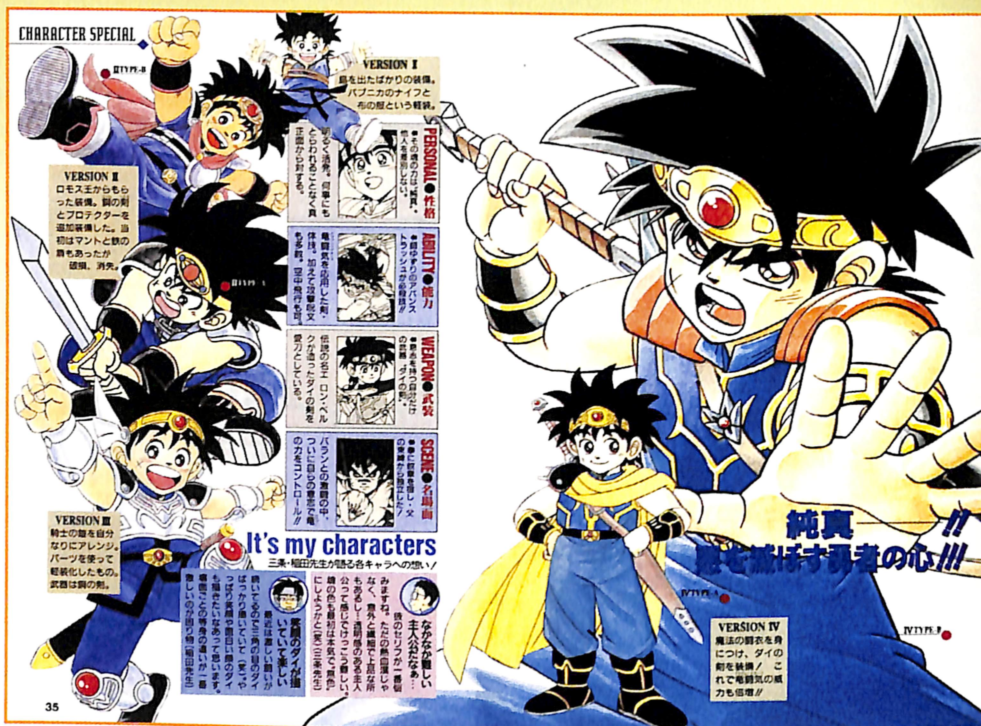
## DPS CHECK 6代的重制版会在9代发售前推出吗？

虽然现在提出这个话题可能还有些为时过早，不过按照历代作品的推出惯例的话，（5代推出后用5代的引擎重制了1代、2代；6代推出后以6代引擎重制了3代；7代推出后以类似7代的引擎重制了4代）那么，如今PS以前的《DQ》作品，就只有6代没有重制过了。那么，如今8代已经推出，厂商是否会在9代推出之前，再推出一款6代的重制版呢？假如真的推出的话，那么我们有理由相信这一次游戏会采用8代的引擎制作。相信待游戏真正公开画面时，带给我们的是更多的震撼……

## DPS CHECK 考虑到消费群而更改发售日

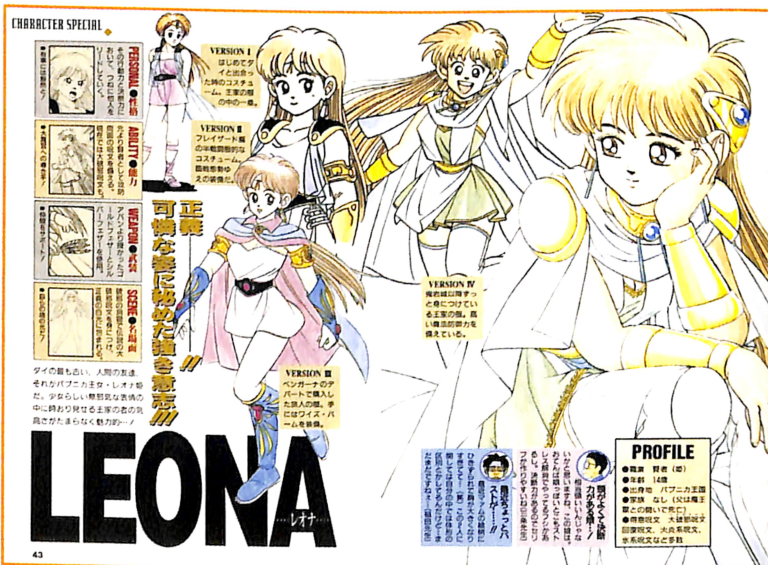
日本的游戏通常都是在每周周四（木曜日）发售的。而当年FC版的《DQ》发售时，日本的销售体制远不如现在这么完善，连预约服务都没有。因此像《DQ》这样的大作发售时往往会有彻夜排队的现象出现。在2代、3代发售时，许多在校上课的学生集体逃课上街购买。这在当时引起了极大的轰动。考虑到将来可能还会出现这样的现象，于是以后的"《DQ》系列"就全部改成了周六发售（土曜日，重制版作品除外）。在此之前，还从没有一款游戏能够引起如此巨大的社会问题。由此可见"《DQ》系列"在日本玩家心目中的地位了。

# 漫画 龙之谜——达伊大冒险




▲这部漫画作品可以说是所有的《DQ》周边中最成功的了。原本仅是堀井雄二的一句"好好干吧。"却令这部当初毫不起眼的漫画作品获得了极大成功。虽然故事的内容与《DQ》的游戏毫不沾边，但无论是世界观、人设和故事剧情都与游戏中的相差无几。至今还有许多玩家希望能将这部漫画改编成游戏推出呢。

▶《龙之谜》的动画版设定集。当年动画版在日本放映时也是受到了广泛的注目，甚至还推出了好几部剧场版。不过令人遗憾的是，不知是否是收视率下降的缘故，动画版仅放到漫画内容的三分之一时就宣告结束了。后来又推出的另外一部《DQ》动画，无论各方面都不如《龙之谜》经典，因此也就此被埋没了，可能很多人根本听都没听说过吧。





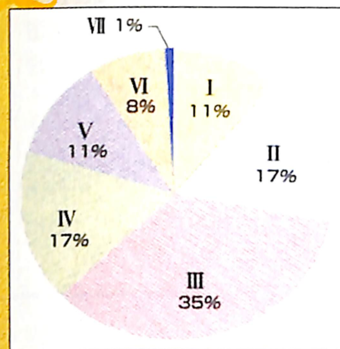

## 《DQ》小说系列

◀一提到热门游戏的周边，小说是绝对少不了的。"《DQ》系列"的小说也是如此。早在1990年以前，《DQ》的相关小说就已经推出。现在除了8代外，连《DQ怪物篇》在内，几乎每部作品都有相关小说。其中最有名的，当属久美沙织女士所编写的4代、5代和6代的相关小说。其中，更以5代《天空的新娘》的小说最为著名。照片中的小说，只是笔者ct收藏的一部分（花了不少银子呢）。还有1代、2代的小说以及其他几代作品的外传小说因为时间关系没能拍上……

# 《DQ》民意调查

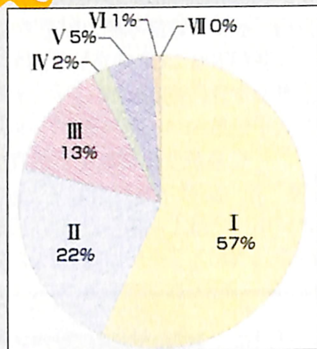
以 100 位玩家为对象进行的全面调查。结果如何？（本调查于 8 代发售前进行）

## Q1 喜欢系列的哪部作品？



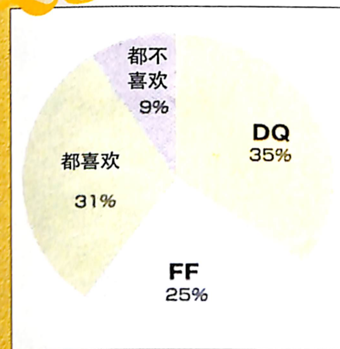

集合了大量的投票后，发现还是在系列当中拥有首发 300 万套惊人成绩的《DQ Ⅲ》最受欢迎。除了集合转职系统和超强的故事性吸引不少玩家外，相信最重要的因素就是本作是洛特系列的完结篇。跟在《DQ Ⅲ》后面的同样是FC上的《DQ Ⅱ》和《DQ Ⅳ》，接着便是最早期的作品《DQ Ⅰ》和SFC上的第一作《DQ Ⅴ》取得了相同的票数。不过《DQ Ⅱ》最大的特色是超高的难易度，而《DQ Ⅳ》吸引人的地方是庞大的故事，毕竟各人喜好不同。

## Q2 第一次玩的是哪作？




由于调查的对象大多是一些游戏杂志的撰稿人和资深玩家，因此大多数人都是从《DQ Ⅰ》便开始玩系列作品的。紧接着的当然也是元祖级的作品《DQ Ⅱ》和《DQ Ⅲ》。不过也有不少人是被《DQ Ⅴ》吸引后才开始玩的，更有不少人是在SFC上第一次接触的《DQ Ⅲ》。看来还真是什么样的玩家都有啊。还有不少玩家（据验证有 3 人）是从MSX（日本早期的泛用电脑）上玩《DQ Ⅰ》玩过来的呢！历史还真是复杂的东西啊……

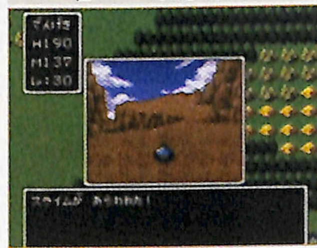
## Q3 喜欢《DQ》还是《FF》？




在日本最具代表性的两款RPG中，你最喜欢哪一款呢？其实这个问题并不容易回答，不过在这次调查中，投《DQ》一票的人还是要比《FF》多那么一点。其实，在问及这个问题时，有不少人都习惯性回答“两款都喜欢”。毕竟要从这两款大作中挑选的确是很费脑筋。喜欢的《DQ》的人大概是因为游戏中的怪物和故事，甚至到世界观都十分有趣；而喜欢《FF》大概是喜欢挑战自己，也喜欢大量崭新的系统吧！不过想不到还有不少人选择了两款游戏都不喜欢……

## Q4 喜欢的角色和怪物是什么？

| 排名 | 角色名（票数） |
|---|---|
| 1 位 | 史莱姆（7 票） |
| 2 位 | 杀人机器（5 票） |
| 3 位 | 合成兽（4 票） |
| 4 位 | 金属史莱姆（3 票） |
| 5 位 | 其他（各两票） |



史莱姆夺取第一位似乎是预料中的结果。其实除了原始史莱姆外，史莱姆骑士和荷米史莱姆都是很受欢迎的怪物，可惜名次有限啊！在最受欢迎的 5 名角色中，有不少角色同时入选了，他们分别是4代的第四章主角マーニャ、ミネア姐妹俩，5代的妖精族女王，还有2代的三名主角、4代的第三章主角トルネコ和和第四章的同伴オルテガ。其实还有不少大家熟悉的角色入选，可惜名次有限，最后就只能为大家介绍其中几位了。

## Q5 会为买《DQ》而排队吗？

虽然不及回答“NO”的人数多，但对于这个问题来说，41票已经是十分夸张了。其实并不能说回答NO的人就不喜欢《DQ》，而是他们对于这种做法抱有其他的意见而已。毕竟每个人的想法都有不同嘛……

YES —— 41 人

NO —— 59 人

## Q6 喜欢比安卡还是芙罗拉？

这个问题是十分个人恶趣味的。因为未必有人认识这两名角色，因此有不少被迫投票的人都十分无奈。最后得到的结果是比安卡胜出！而且抛开了芙罗拉票数一定距离。但毕竟芙罗拉是游戏中期才登场的角色，因此大家的心都向着主人公的青梅竹马比安卡吧。这就是命运啊……

比安卡派 55 人

芙罗拉派 38 人

## Q7 打算购买《DQ Ⅷ》吗？

最后要问的就是这个问题。虽然似乎有点画蛇添足的感觉，但竟然还有不少人回答“还没有决定”、“现在还不想买”等答案。不过回答“买”和“打算买”的人依然是占了总比例的 80% 左右。毕竟这是《DQ》啊，有如此多人想买也不足为奇。那么请大家期待即将到来的《勇者斗恶龙Ⅷ》吧！

## 总括 无尽的 11 月 27 日

经过了一连串的统计后，这次的《DQ》调查也宣告完结了。其实这次没有进行对外的群众调查是因为能保证票数的分量能够保持平衡，毕竟每个人都有各自的想法。尤其是若问到《DQ》死忠的话，那么他们至少能一口气说出50名角色和怪物的名称，太可怕了！也因为害怕出现这种复数选择的情况，因此我们才决定在特定的范围内调查，不破坏此统计的准确性。没玩过《DQ》的人不会知道它受欢迎的秘密，因此希望大家能通过这次的统计，对《DQ》产生兴趣吧！



# 《FF I》平均最低等级通关实录

《FF Ⅰ》是“《FF》系列”的开山之作，其意义非同寻常，相信在看到这篇文章时大家早把GBA版通关了。但是就通关而言是不是单调了呢？加上GBA版的升级又很快，难度不高，以至于大家觉得很不爽，那么让我们来做点BT的通关吧。首先在开始前，有些注意事项是我们要明确的：《FF Ⅰ》平均最低LV通关的游戏平台是GBA，而不是FC、WSC或PS。其原因有二，一是系统变化造成的挑战难度变化；二是它是“新”作（好像不是理由）。然后就是我方的主要要求是只用一个战士坚持到最后（特殊情况除外）！平时的遭遇战和为了练级所需要的战斗都要逃跑，只打必须打的BOSS战。金钱要精确计算，不要浪费1G！RPG里的钱往往都是发挥在前期，后期由于等级和敌人能力的提高，金钱也足够用了。钱的实用性也大大减低。不过我们要做的是极限挑战，钱可是非常重要的，没有钱将寸步难行。道具同样也是，用得要物超所值。这个挑战和低等级通关概念不一样，需要一个人扛到最后（特殊情况除外），感觉上限制也多了不少。而且初代的游戏，打法中变数不是很多。相应的投机取巧的手段变少，难度增加……游戏过程中不拿正宗以及在流程中不进隐藏迷宫拿强力武器也不使用各种能力上限UP的药，这样难度再加！

在战斗中，要明确每个BOSS的能力，弱点和强处。所谓“知己知彼，百战不殆！”所以最好先通关两三遍，怪物图鉴自己要能够达到背下来的境界。懂得变通，不要只限于一种打法哦！从中选择最好的，这样可以节约很多资源。可是相同的，我们花的时间将会非常的多。另外，平时的逃跑和SL要花的时间要比游戏时间多上几倍，要做好充分的思想准备。逃跑时遇到一刀能够解决而数量又多的情况时，可以先杀几个。逃跑的成功率会上升，这样比一直挨打要好。这次不像FC那样能够一步一S来达到不遇敌，所以我们推荐用模拟器来完成。后期常常被秒杀，那么RESET数也……GBA玩家不是不能做，可以这样：同样一步一S，然后原地不动等几秒之后记录前进，可以保证不遇敌；还有不要用跑也可以减缓遇敌率。如果是先制攻击的话，逃跑的几率是100%。武器装备上由于某些因素不能拿完所有宝箱导致挑战的装备不是最强的。（正常流程）

了解这些条件后，那我们就开始这次的挑战吧。之所以选择战士，是因为他在整个游戏里战斗效率最高，HP和攻击力都名列前茅。本来就是战斗里不可缺少的要素，所以我们毫无疑问的选择他。LV1时，他的能力如下：

| HP | MP | 力 | 速 | 知性 | 体力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 35/35 | 0/0 | 10 | 8 | 1 | 15 |

| 幸运 | 攻击力 | 命中 | 防御 | 回避 |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 10 | 28 | 1 | 59 |

某些道具也可以使用，来达到攻击的效果：

| | |
|---|---|
| ガントレット | 对敌全体使用LV2闪电术。 |
| まじゅつのつえ | 对敌全体使用LV2火焰术。 |
| ライトアクス | 对敌全体使用LV2攻敌术。 |
| きょじんのこて | 对自己使用LV3天眼术 |
| まどうのつえ | 对敌全体使用混乱术。 |
| いやしのかぶと | 对己方全体使用治疗术。 |
| トールハルマー | 对敌全体使用LV2闪电术。 |
| しろのローブ | 对自己使用分身术。 |
| くろのローブ | 对己方全体使用强化术 |
| まどうしのつえ | 对己方全体使用治疗术。 |

## 具体流程

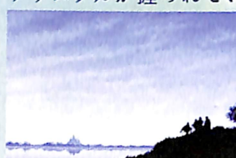
与国王对话后，我们光之四战士（哦……不对，应该是一战士）就直奔商店买道具。由于只是单人挑战，所以我们不需要再为其他人买装备，本来4个人的消耗就变为1个人，这一点还算是挑战的一种优势吧。当然，现在就要为我们的战士购买目前最强的武器了和防具了。武器：レイピア（攻击力：10→14；命中：28→23）；防具：くちりかたびら（防御力：1→15）。惟一不好的是命中下降了5，不过这倒不影响什么。再把其余的防具和武器卖掉，把回复道具买满，之后我们就向カオス神殿出发。忘了一点，先要让其他3个死掉才行。(^_^)

来到カオス神殿，我们与那个万恶不赦的ガーランド相遇了。打法上没有什么重点要说的，初期第一个BOSS。能力简直就可以用垃圾来形容，平时注意恢复HP就够了。在我们物理攻击下，没过多久他就倒了下去。要是不小心死了话就重来就是了，才刚刚开始而已，以后的路还很长……胜利后升级到LV4（获得130EXP），其他人LV1，平均等级1.75。并且获得公主给的リュート。在村子里的INN住一晚回复自己的HP。现在有些钱，应该是253G吧。我们最好保持回复道具在10个左右。



▲城堡外的桥也已经修好了，我们通过这里整个游戏也拉开了序幕……

この世は暗黒に包まれている
風は、やみ
海は、荒れ…
大地は、腐ってゆく
しかし…
人々は、ひとつの予言を信じそれを待っていた
“この世、暗黑に染まりし时
4人の光の战士现れ…”
长い冒险の末
4人の若者が
この地にたどり着いた
そして、その手には、それぞれ
クリスタルが握られていた…？



看完开场白后，我们向东来到了港町扑拉伯加（途中的マトーャ洞穴就不去了，反正现在也没有好东西可以拿）。先准备准备，HP不够了不要再去INN，因为这里要花50G。而我们吃一个40G的药HP就差不多满了，不要浪费。10G都不能小看，以后大有用处呢！还有，我们现在钱不够买ブロードンード，但是也不用担心。因为现在主角的能力来说，攻击伤害已经能够把海贼一刀一个了。9个也不就是9回合嘛，简单简单。去左上方找到海贼头头，于之对话后进入战斗。

同样也是注意回复HP，然后就用我们的剑一刀一个地杀吧。当战士第九刀收刀后，这场战斗宣告完胜。以现在防御力来看，海贼的伤害数值最多也就4点，一般则是1或3，根本不需要考虑很多。然后获得40×9=360的EXP，我们的等级由LV4达到LV6，钱有383G。不过还是买不了那把剑的说。（某战士语：“穷啊、孤单啊、时间啊！）然后补充回复药，还是在10个左右，然后记录吧。同时我们从海贼那里“抢”来了船。以后就可以到处航行了。（注：现在平均LV：2.25）

乘船时注意：按住B后，再按SELECT就可以观看地图。操作如图。



我们坐船来到了位于开始时城堡南方的的城堡——妖精之町。在王城里得知王子中了アストス的魔法，已经睡了5年。同时按照线索来到了西之城，这里已经是一片废墟。除了国王以外剩下只有蝙蝠了。国王告诉我们只有找回皇冠（クラウン）才能挽救城堡以及中了魔法的王子。谁叫我们身为光之战士呢？答应帮助他们后立刻前往南方的

沼泽洞窟寻找皇冠。

沼泽洞窟：这里的敌人算不上很强，还不能对我们128的HP构成秒杀的威胁。所以我们要把这里的宝箱里的东西翻个遍！榨取最大剩余价值。道具主要如下：680G、620G、295G、ブロードンード（哇哈哈，前面买不起，现在不就有了吗?）、タガー、凤凰之尾、どうのうでわ、コテージ、385G。东西还比较好，对以后大有帮助。接下来我们就要去挑战守护皇冠的小BOSS——巫师。他没有什么弱点，HP不高只有84点。但是要打败他必须先回去妖精之城才行。路上会遇到许多战斗，一旦死了就重来。在城里买最好的防具，钱还够的话就多买几个回复药和解毒药。再回到巫师那里，这里有一个规律：2个巫师时其中一个对你的伤害在40左右，另外一个在9左右，是谁就不用说了吧。也是要注意回复的一仗，不过这次的难度要比之前大多了。要以回复优先，一般在HP到80左右就要回复！攻击的机会很少，你一定要扛过去。等到只有一个的时候，你再猛烈攻击。不然他们速度比你快，你就后悔莫及了。（注：此战的艰难程度是我之前没有想到的，要是敌人有3个的话。那么，你死定了！）



▲我就遇到两个，LUCKY！

胜利后LV UP到8。接下来，我们该面对真正的元凶了。回到西之城把皇冠交个国王时，他终于露出了真面目。他就是暗黑精灵——阿斯托斯（“《FF》系列”中某个魔法的名字）。这个BOSS能力很强（HP420），各种黑魔法都很擅长，大概有2级SLOW、加速、2级火球（伤害100！）、二级闪电、DARKNESS、睡眠，要打败他必须事先精心准备。他没有属性上的弱点，所以我们也只有一刀一刀的砍。阿斯托斯的物理攻击伤害大概在20多，所以威胁不大。但是，他会使用DEATH！命中率50左右，一旦使用，我们只有祈祷他命中不能，不然就只有RESET。不过任何事情都没有绝对！我们只要准备够凤凰之尾（港町里有买，500大洋一个）。战斗开始前先复活我方队员随便一个同时给他补满血（如果钱够的话可以给白魔买个回复术），然后BOSS的DEATH一出。会攻击我们的战士。战士倒地，下一回合再给他复活。BOSS的物理攻击不会给1级的人物秒杀，这样循环下就可以让它的DEATH无效。其他魔法方面他会按照：SLOW→加速→黑魔法→DARKNESS→SLEEP→DEATH循环。



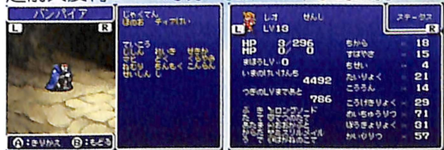
说实在的，极限里应该没有运气这个字的。但是这一仗真的要靠运气才能获得胜利。在我无数次重来后，BOSS击破得到水晶之眼，同时LV UP到12平均等级3.75，HP到266，以后要回复都去最初城堡的INN里，这样省钱。再是LUCKY的话，可以得到ミスリルンードー把。把水晶之眼还给那个之



前绕过没去的巫婆，她会赠送你苏醒之药。有了这个后，就可以救醒沉睡了5年的王子。他也会以神秘的钥匙相赠。有了这把钥匙，之前所有打不开的门和宝箱都可以打开了。大家快去搜刮吧，这些对以后有很大的帮助。另外我们在妖精之城里找到了重要的道具——火药。还有西城的宝箱由于要打敌人我们就不去取了，现在要打也是苦战，因为敌人攻击带有麻痹和睡眠效果。沼泽洞窟里的神秘房间内有几个点是固定遇到巫师且不能逃跑，所以事先估计好位置再走。

前往西面的矮人洞窟，这里正在修运河。按规矩，先把这里搜刮一番再说……他们有了火药后就可以开通运河了，以后我们乘船就不会受限于内海了。外面的世界很大啊！不远处有个小镇，我们就停在那里休息休息。这个地方叫莫鲁曼多，有个吸血鬼使得这里变得一片荒芜，据说吸血鬼就在アースス洞窟中。在这里更新好装备，买好道具就直奔アース洞窟。

大家要小心这里的个别敌人的能力是很强的，而且附带很多附加状态，这一点很讨厌。要是遇上了基本上就准备重来吧。1层、2层没有什么可说的，关键是3层开始后会随机遇到巫师！这个家伙难缠又不能逃，大家祈祷吧。41号怪物常常在宝箱正面，所以一般是从侧面拿道具，要是侧面都不行，我们就放弃。在拿完所有能拿的宝箱后，我们就迎来了这里的BOSS吸血鬼（HP280）。一开始他就会用技使你麻痹，一定要MISS，否则重来。它物理攻击所造成的伤害有100左右；要是有个2级火焰就好了，可以秒杀它。不过我们只会物理攻击咋办？最好还是一回合攻击一回合加血为好。另外作为吸血鬼，它攻击你时自己也会有14点左右的回复，这点要注意。装备方面我们用目前防御力最高的防具ミスリルメイル和武器ロングンード，可以造成大概80多的伤害，不出意外的话可在6回合后收拾他（其中很幸运地打出了会心一击）。胜利之后我也不是很光彩，HP只剩下了3……获得1200EXP升级到13，HP296。星之红宝石入手，现在可以前往巨人之洞穴了。（这里告诉大家一个小插曲，我在土之洞穴里曾经打败过吸血鬼然后回家的路上被石化鸟石化，之前又没有SAVE的说，导致一个半小时白打……）



去巨人洞穴前最好先回村子里补充下道具，把没用的东西卖掉换钱。可是莫鲁曼多里没有道具店，我们只好回去买了……回复药买满。到巨人洞穴把星之红宝石给了他，他让开了路。随便把这里面的宝箱清空后我们成功穿越了洞穴。随后来到了贤者洞窟，和房间里的老头对话后拿到土之杖。回到土之洞穴，在原来打败吸血鬼的地方的后面石板上用土之杖茶开了一条血路到达B4F。这层有两个宝箱共计6000多G被斯分克斯守护着，我们不是打不赢它，而是杀了他会获得EXP升级到14！所以我们又只好放弃了……（-_-bbb）

在B5F里我们终于遇到使大地荒芜的元凶——土之混沌尸巫！（SE取什么名字不好，偏偏弄个和我以前同学名字同音的名字，害我看到它就想起那个超肥的同学……）它HP高达1200！弱点应该是火，现在没有魔法以及火杖可以用，那怎么办?防具和饰品分别用：ミスリルメイル、ミスリルのたて、ミスリルのガぶと。武器用攻击力最高的GREAT AEX。没有办法，单单靠我们一个战士是打不赢的。他的攻击方式由：LV2冰魔法→LV2 SLEEP→FAST→LV2闪电→麻痹→LV2火球→SLOW→SLEEP循环。以我们的能力大概在第4步时就挂了，所以必须靠黑魔的火焰魔法和白魔的辅助系魔法才行。现在手里的钱够买这些东西，白魔主要把回复和加防（最好是针对他的属性攻击来学）的学会就可以了。LV1的黑白支持不了几回合的，所以队伍中另一个就负责用凤凰之尾复活，做好打持久战的准备是关键！万事俱备后就可以挑战他了，具体方法按我说的来一定可以成功，注意不要忘了算好他的HP要没的时候杀了自己的同伴避免获得EXP！经历了几次RESET后终于击败了他，使得地之水晶恢复了光芒！战士升级到LV15（获得2200EXP），同时隐藏迷宫也打开了一个。



我们利用水晶的力量离开了洞窟。在去东南方的库洛圣多雷克镇之前先回可尼利亚的INN回复HP。路上这片土地就要小心了，因为这里的敌人很强，几招就可以干掉你。RESET次数也就开始多了噢。然后我们来到了被河流环绕的库洛圣多雷克镇。道具店里可以买到ハイポーション，把ポーション卖掉，买满ハイポーション，同样把自己的装备更新（钱是很够的），注意剑不要买了，后面可以得到更好的火焰剑，节约2000G。最后在右边和12贤者对话后获得独木舟。下面就要前往位于这里北方的的冰之洞窟，目的是取得让船能够飞起来的浮游石。此地的敌人强的没话说！看图，我遇见了多少个巫师！

▲这……怎么打啊？

重来之后，继续前进。千万要小心，小心翼翼地来到了浮游石面前。一番周折后取得它离开了这个鬼地方……BOSS战：眼球怪，HP162，EXP3225（可恶！那么多）没有什么值得要重点强调的，有了冰之盾和火焰剑打它犹如踩死蚂蚁一样简单。（我两刀砍死……）之后连升两级到了17平均等级5。

注意：这里有个强制战斗，不过我们可以通过SL到先制攻击然后逃跑。这里有间房间里有很多钱的说，务必拿到！

接下来的任务就是完成转职，圣骑士是可以使用白魔法的。前往试练之城，这里是靠传送点来前进的。个人感觉这里的遇敌率不高，所以不用太担心。2F里有机会得到闪电护手（ガン



▲等得就是这个！

トレット）可是要打败敌人……放弃……因为后面可以拿。另外3F里的宝箱内容实在是非常丰富，强烈推荐！其中冰之剑一定要拿到！得到老鼠尾巴后，在王座前想利用SL大法躲开尸龙的办法是行不通的，只有等到一个敌人时打败它。然后很不情愿地升级到18，平均等级5.25。

下面就去找龙王——BAHAMUT转职了，地点在西北方向的洞穴中。不过先要让飞空艇升空才行，好处是可以不用再在大地图上SL了，解放啊！然后把龙族的洞穴里的宝物扫荡一空！之后由于圣骑士职业特性和目前等级我们只能学会LV3以内的魔法，我推荐如下：LV1：ケアル、プロテス、ブリンク

LV2：サレイス、バサンダ、インビジ

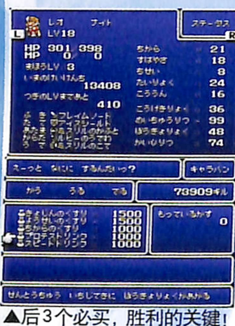
LV3：暂时不需要


▲起飞！ ▲转职瞬间。

圣骑士能力（LV18）：

| HP | MP | 力 | 速 | 知性 | 体力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 398/398 | 0/0 | 21 | 18 | 8 | 24 |

| 幸运 | 攻击力 | 命中 | 防御 | 回避 |
|---|---|---|---|---|
| 16 | 36 | 99 | 48 | 74 |

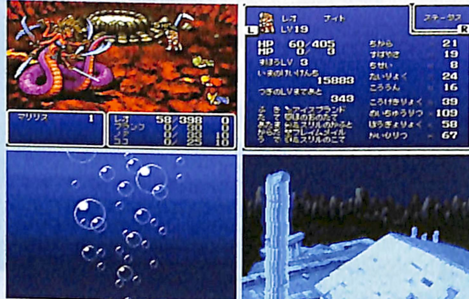

▲后3个必买，胜利的关键！

不要忙着去打火之卡奥斯，先解决空气水事件。同时可以在沙漠里买到很有用道具。

现在手里的道具变得非常丰富，所以BOSS的打法也开始变得有趣。《FF》系列"的BOSS都不是强到没道理的，都有规律可循。整理好装备后，就去グルグ火山。这里的岩浆会伤到HP，所以回复药带够。前4F都没有可怕的怪物，主要是5F里为了拿火之铠甲我们必须面临两场战斗，其中红龙的实力可不是盖的，不过此战可以跑（同样是以先制攻击来跑）。然后再去西南的房间去打BOSS。火之卡奥斯——马利利斯（HP1440，EXP2475，弱点各种属性攻击）。推荐装备如图：



BOSS会在LV2火焰→DARKNESS→麻痹中循环，看着她的样子挺恐怖的，其实不然。记得在沙漠里买的药了吗？没错，加速的和加防的プロテス和FAST效果是持续到战斗结束。那么多用几个效果可以叠加，BOSS的攻击也就无所谓了。虽然开始我们的伤害上不了100，不过胜利却早以掌握在手。这里我有个疑问：就是打她的时候攻击伤害数值是越来越高？8回合后就到120，奇怪、不解……还有就是以状态战斗的话，她会只用物理攻击，正中下怀的说。个人感觉她是最弱的一个卡奥斯。顺利击败BOSS后升级到19，平均LV5.25，MP有了3点、HP为405。


▲有了空气水后我们乘潜水艇下了海。

来到海底神殿，这里记得把装备都换成防水的。4F的ライトアクス一定要得到，之后在5F拿到许多道具和钱(其中有重要道具——玫瑰花石头）后下楼。在穿越了几层楼然后拿完了所有道具和钱后（要收集齐所有的钻石套装以及缎带），我们来到了水之混沌——克拉肯（HP1800、弱点雷）。此混沌攻击方式比较单一，就是墨汁（DARKNESS）+物理攻击。因此不难打败。我们这里推荐的打法是：一上来先用3回合给自己吃药，加速、力、防。不出意外，现在已经是DARKNESS状态，命中率下降。不过我用光之斧加招招命中，（-_-b）HP不够时就回复。攻击方面可以最多造成300多的伤害，大概3分钟就可以解决战斗。武器装备方面如图：



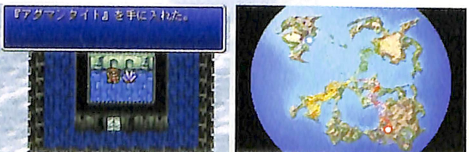
胜利之后第3个水晶恢复了光辉，同时圣骑士到了21级（获得4245EXP），平均等级6。

并且获得了一把好剑。出了这里先去老地方INN先。

龙之洞窟里宝箱前有固定战，不过可以逃。拿到传送方块就离开。

带着钟琴和传送方块，我们又踏上了蜃楼之塔——浮游城的入口。2F里的所有对龙有特效以及对付龙的装备都要拿到。3F门口会有固定BOSS蓝龙等待着我们。蓝龙HP454，弱点无。不过其实是只软脚虾而已，圣骑士在不加任何能力的情况下，2回合就搞定收工。获得EXP3274后升级到22，平均等级6.25。

接下来我们上到了浮游城，这里是利用传送来上楼的。在2F我们找到了超级道具——アダマンタイト！现在马上回到矮人族洞窟里，把它变成最强剑——エクスカルバー！这样才打得轻松些嘛。不过由于攻略的时间关系，我没有回去。但是还是可以打败风之卡奥斯的。另外建议在这里装上缎带，防止各种状态攻击。4F会随机遇到巫师，要小心！




5F上就是BOSS了。蒂亚马特（HP2400、弱点：毒、石化，EXP5496）能力号称是4大混沌之首，其实力当然是前面不可比拟的。攻击方式由：闪电→毒攻击（有伤害效果）→冰→LV2冰→火焰循环，物理伤害不超过100，但是魔法伤害就大了，一般在200左右！所以要时刻注意回复，同时要穿上防止状态的缎带。过程不复杂，一开始就给自己吃3回合的药。注意道具和使用武器的效果可以叠加。接下来HP不够了就回复，即使有200多也要！因为它的速度比你快，不及时回复就只有死的份！然后配合物理攻击打持久战，加上SL大概要花20多分钟吧。还有千万不要用光属性攻击！伤害是0。现在可以用的白魔法也用上，最好使用加防的プロテス。可能觉得我说起来很简单，其实不然，实际情况很复杂。要算好它下一击要出什么招，能不能致命。一回合都不能马虎，代价是很惨痛的。为了这场战斗的胜利我连回复道具就用了30个，其他就不说了。



历尽千辛，终于在23分钟后干掉了它。LV UP到24，平均LV6.75，MP有30。第4个水晶恢复了光辉！打最终BOSS前，先去这几个地方：可利尼亚城INN，沙漠（买加能力的道具每样99个），可以买到大回复药的地方将其买到99。做好最终决战前的准备是必须的！还有记住回去打造エクスカルバー哦！（因为打最终BOSS不用正宗）

▲上图的装备是打BOSS时的，供大家参考。

万事俱备后，前往卡奥斯神殿。不愧是最终迷宫啊，敌人强得没话说而且遇敌率也要比其他迷宫高出很多。SL次数绝对不下100回！3F的DEATH EYE的战斗不能逃跑，不过打败它也不会升级。之后在B1F楼梯口，会遇到尸瓜。能力大幅上升，HP有2800之多！弱点火。打法没有过多要说明的，完全是靠运气！其攻击方式：LV3火焰（300多的伤害）→STOP→黑洞→LV3DEATH这几种循环……

有了缎带的话，状态攻击无所谓，它的物理伤害也不高。但是魔法攻击太BT了！很可能出其不意地来个LV3火焰灭了你！所以在完全不知道它下步攻击的情况下，只有祈祷了。装备方面如图。

具体打法还是吃药→回复→攻击→加能力→回复→攻击循环吧。这战的确很苦，不过都到了这里怎么能放弃呢？终于在半个小时的SL后，里奇倒下了。此仗打完不升级！


▲痛…… ▲30分钟后……

接下来在B2F遇到马利利斯（HP3200、弱点SLEEP、石化），和先前不同。这次的物理攻击力高得惊人！大概200多的杀伤力2回合就秒你！那么怎么打呢？不要着急，听我慢慢道来：自己装备首先不变，然后它LV3火焰和DEATH我们倒是不怕。所以先来就用プロテス，然后不停回复自己。有机会时再攻击，只有跟她耗才有胜算的说。所以这也是一场硬仗，一个字——坚持！（这是两个字？）而且我还要不幸地告诉各位，运气还是很重要。但是这种运气也是建立在无数次失败和细心的准备的基础上的。又是30多分钟，胜利！LV UP到25，平均LV7。



▲水属性防御

然后就是水之CHAOS了，装备如图。

HP3600，弱点无！EXP2000，攻击方式LV2闪电→墨汁无循环攻击，物理伤害在200多左右！！又是一个难啃的骨头。打法和前一个一样，没有什么多说的了，加油吧……



▲赢得好悬……

打完后不升级，调整好后下楼。

风之卡奥斯——蒂亚马特，HP5500，弱点不变。攻击方式：毒→LV3冰→暴风→闪电→LV2火焰循环，物理攻击在200以下。总的来说，我们已经经历了前面的噩梦，所以这条龙也不是什么难题。打法不变，回复为主，抓机会攻击就是了。战胜后升级到了26，平均等级7.25这也是最后的成绩。



最后的状态如上图。

总结下前面4个BOSS也是够难的了，就他们就花了近5个小时，非常辛苦！所以说极限挑战往往能锻炼一个人的意志力呢。接下来，我们将要面对卡奥斯了。他的能力相信大家都是知道的吧。下面就开始我们的最终战！

先看看他的能力吧，HP20000，弱点无，特技：火、水、风、地4种属性最高级魔法→地震→LV3冰→LV3SLOW→等等，还有每隔16回合固定大回复一次。



▲物理攻击力大概在300多左右，一不留神就OVER了。

魔法伤害大概在200～250不等，威胁也比较大。各种最高等级的属性魔法除了超强的表现力外，实用价值也很可观。不过这次不用担心它每8个回合回复一次了，但是它是不定期回复！且一次就是9999！很可能之前的努力就都白费了。为此我们想采用的做法是复活所有人，圣骑士是主攻，其余的给他喂药加能力。这是持久战的做法，因为BOSS的魔法大多是全体攻击，完全秒杀我们的3个LV1的人，99个凤凰之尾可能都不够用！可是前面又说了他会加血啊，所以这也不是办法。我们又想用沉默来使得他不能放魔法，可是他又不怕沉默攻击。那不是没有办法了？不！总结一下，他回复的时机大概是在16回合左右这是在无数次实践中得出来的。那么我们就可以采取这样的打法：战前复活所有人，并且做好准备。一开始，4个人对圣骑士加能力（白魔最好学完各种加能力的魔法），每个人都用加HIT和力的道具给圣骑士，不要攻击，直到自己手里的99×2个道具用完为止。那样子卡奥斯就算是加血也是白加。还有，如果黑魔有ストライ和ヘイスト也一并用上。

这样花了半小时调整后的伤害数值大概可以达到1500多，大家可能会说才这一点点？不过请你仔细一算，20000÷150=13.333……也就是说我们可在13回合打败他。这样一来，可以复活大家继续等待他回复HP，只要那一时刻出现！我们就可以在同时回复和攻击的情况下13回合拿下这个BOSS！（注：我没有拿正宗打的BOSS！其实是我忘了拿……）



▲这么多就够了。　▲接下来，13回合后……





▲花了很多时间后我们终于迎来了和平以及ENDING。

后记：终于通关了，感慨还是满多的。其实实际游戏过程中有很多都和自己事先想的不一样。比如钱方面的确是很宽松，开头的话就当是废话吧，整个过程除了开始有点紧张外，钱根本不是问题。再有就是这次升级好快啊！开始还担心自己的计划完不成了呢！我的计划是达到日本玩家的同样标准挑战：LV27、1、1、1，平均等级7.5的水平，可是万万没想到自己还居然打破了他的成绩，我也相信这是最低了。不可能再有超越这个极限了，就算挑战无极限，但系统却是有限制的。还有就是GBA的变化还比较多，我们还是看到了SE在复刻作品的创新。对本作有不满的玩家大有人在，但是在你细细品味了之后却发现它的确是一款诚意之作。这也是我选择的原因，所以各位玩家请收起你的成见，用心去体会吧。（P.S.实际游戏时间是游戏显示时间的10倍！200多小时！）

希望耐心看完本文的朋友们也拿起手柄，所谓的国外BT玩家的记录并不是不可超越的，主要是我们自己应该努力尝试，尝试着去做属于自己的极限挑战，不一定要写出来，因为你经历过了就一定会有收获。



文 雪猹

# 天生鬼才 【蒂姆·伯顿】




## 小蒂姆，鬼才和好莱坞

蒂姆·伯顿，虽然他的名气不如斯皮尔伯格或乔治·卢卡斯那么掷地有声，但是作为好莱坞知名导演之一，他那别具一格的为人处世方式以及对电影艺术的阐述手法在商业气息极度浓厚的好莱坞独树一帜。从1979年他参与制作的第1部作品——动画片《猎狗和狐狸》开始，蒂姆·伯顿已经在业界摸爬滚打整整25年了。1985年蒂姆·伯顿执导了他一生中第1部电影《皮威的大冒险》，从此开始了他的导演生涯，而在2005年，他的最新作品——电影《查理和巧克力工厂》即将上映，这是他作为电影导演亲自执导的第10部电影作品，在好莱坞这样一个量产型的电影世界里，20多年来年只拍10部电影的名导演恐怕除了蒂姆·伯顿之外再也找不出第二个（当然，蒂姆·伯顿参与过多部电影等作品的剧本撰写和其他工作），而正是因为这样与大众潮流显得有些格格不入的行为举止，让他在好莱坞这样一个竞争激烈的环境中走到了一个普通人所无法企及的高度。



小蒂姆出生于1958年8月25日的美国加利福尼亚州洛杉矶市，在这个典型的美国城市中居住着各种各样的人群，小蒂姆的家就在西洛杉矶区附近，那里离著名的贝弗利山区（很多好莱坞明星居住的地方）和好莱坞区（著名的环球影城就位于这里）并不太远，而就在小蒂姆家附近就有好几处好莱坞片厂的工作间和摄影棚，正是这样一个耳熏目染的环境为小蒂姆以后投身这个行业奠定了决定性的基础。

不过小蒂姆的童年对他来说并不是如好莱坞那般的梦幻回忆，他的父母对他抱有厚望，所以小时候的管教显得有些过于严格，特别是他那出生于没落贵族家庭的母亲，保守古怪的性格加上带有些许封建的思想让她在表达对小蒂姆的爱上走得有些偏，例如怕小蒂姆被外面的"坏孩子"带坏，她经常禁止小蒂姆外出和小伙伴们玩耍，在这样一个显得有些封闭的生活环境，小蒂姆的童年生活也有些孤独，他只能一个人待在房间里用画笔绘制自己想象中的个人理想世界，用绘画这种形式来表达自己的感受和生活，恰恰是这段并不太快乐的童年让小蒂姆培养了自己独特的艺术修养。

17岁那年，高中毕业的蒂姆·伯顿并未听从母亲要他去念美国加利福尼亚大学的要求，毅然选择了在当时旁人眼里显得有些没出息的加利福尼亚艺术学院，在那里有一个迪士尼专门为年轻有为的愿意投身动画制作行业的青年人所开设的动画绘画艺术专业，在蒂姆的眼里，只有这里才是实现他个人梦想的天堂，而正是得益于幼年的自学自画，他在第一年便凭借极为出色的成绩获得了由迪士尼为表现出众的年轻画师所设立的特别奖学金，他的艺术才华第一次得到了大家的认可，这让他更加信心百倍地投入到这个让他母亲依然有些无奈的专业中去。在他学业的第二年，迪士尼破格收录尚未毕业的他成为公司旗下的一名动画绘画师，1979年，他便参与制作了动画片《猎狗和狐狸》的主要绘制工作。但是，从小自由绘画惯了的他特别反感迪士尼那刻板僵硬的工厂流水线似的动画绘制工作，可当时对他而言似乎没有别的更好的选择，他不得不接受这种教条式的工作方式并一口气干了5年，而正是在这期间，他打下了十分坚实的绘画基础，并独立完成了一些影片的人物造型和片中的各种细节绘制，这个时候是他奇思妙想萌芽迸发的时候，而后来他影片中的一些人物造型，在当时他为动画片设计的草图中，比如蝙蝠侠的形象，都可以找到原始的设计图样和构想。

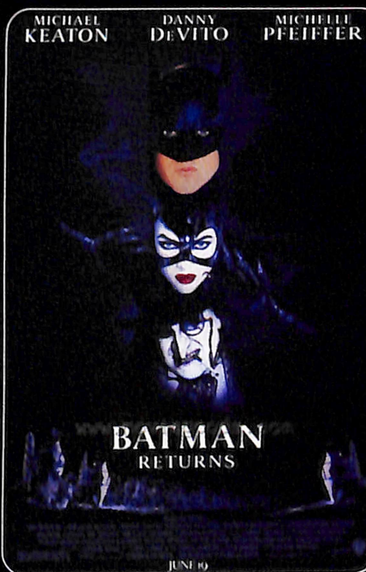
1984年，幸运女神开始眷顾蒂姆，当时在美国电视剧集中有一个小有名气的小丑型人物皮威（Pee Wee，由美国著名谐星保罗·雷宾斯扮演），经常在喜剧短片中逗人发笑，华纳公司为了扩大这个小丑的知名度，决定投拍一部以他为主角的电影，由于这样的角色在当时算不上主流人物，所以华纳公司找了几位有名气的导演都不愿意接拍这样一部看起来既无名又无利的剧情长片，无奈之下华纳公司只好将眼光放在那些没什么名气但是又充满创造力和想象力的年轻导演身上。就在这时，曾在1981年执导卡通电影短片《文森特》和电视片《阿拉丁和神灯》而在好莱坞初露峥嵘的蒂姆·伯顿，因其天马行空的异想天开和片中呈现出的瑰丽影像引起了华纳公司的注意，公司方面开始尝试和蒂姆接触，并表达了希望将此片拍成一部与众不同的喜剧电影，而当时正对那种工厂作业式的绘画生活感到厌倦的蒂姆认为这是一个千载难逢的好机会，一口答应了华纳公司的所有条件，双方一拍即合，影片顺利开拍。1985年7月19日，《皮威的大冒险》在美国举行了小规模的试映会，华纳公司的高层以及部分著名影评人士参加了此次试映会，影片讲述的是童心未泯的皮威骑着自己心爱的自行车，弄出一堆闹剧之后误打误撞成为全城明星的故事，虽然这是蒂姆的第一部作品，可是他并未怀着一般人那种忐忑不安接受审判的心情与这些可能决定他将来命运的人坐在一起，相反这场试映会还因为他的迟到而推迟了几分钟。90分钟的电影很快就结束了，蒂姆运用诙谐幽默的语言、乐而不俗的搞笑手段以及别具一格的拍摄手法让整部影片看起来好似一部真人演出的动画片，这在当

时可是破陈出新的表现手段，令在场的这些大人物们无一例外地对影片翘起了大拇指！ 8月9日，本片在美国正式公开上映，走入影院的观众被逗得哈哈大笑，每个人都是意犹未尽地走出影院，皮威这个角色也因此大红大紫，成为80年代末美国最受欢迎的喜剧角色，而蒂姆·伯顿的名字从此在业界留下了自己的印记。

1988年，蒂姆·伯顿执导的第2部影片《哗鬼家族》（又译《阴间大法师》）在美国上映，这部影片对于他来说可以被称之为里程碑式的作品，影片讲述的是一对夫妇在一次车祸中不幸遇难，但是由于他们太爱自己的家，所以得到了地狱审死官的特赦，准许他们以幽灵的形态继续在他们的旧居生活，可是这对幽灵夫妇宁静的生活却被搬进这间房子的人类家庭所搅扰，首先是那个性格孤僻怪异的女儿，因为她总喜欢拿着照相机四处拍照而在一次偶然的机会中发现了这对幽灵夫妇的存在，不过还好他们最后成为了朋友，最让这对幽灵夫妇受不了的是这个女儿的妈妈，由于不满意新居的格局而决定对这间房子进行大手术，不但要重新装修而且还要进行整体的改造，这让对自己爱居感情深厚的幽灵夫妇忍无可忍，于是拿出“鬼吓人”的招数来对付这对人类夫妇，没想到这对人类夫妇根本不吃这一套，反而将幽灵夫妇整得苦不堪言，不堪其扰的幽灵夫妇只好从阴间请来了一位大法师来帮忙，法术高明的大法师不但成功地惩罚了这对不知天高地厚的人类夫妇，并且还博得了他们女儿的芳心，而这位叛逆的大小姐居然决定要嫁给这位大法师……就是这样一个怪诞离奇的故事，却让整个业界为之惊诧不已，在当时正是鬼片泛滥成灾的年代，几乎所有的鬼片都是千篇一律的“人被鬼吓倒最后人战胜了鬼”的套路，而骇人的手段也无非是恐怖的鬼脸和突如其来的惊吓声，而蒂姆·伯顿在接手这部鬼片时就决定要将它拍摄成一部前所未有的充满喜剧效果但依然会让人尖声惊叫并带有曲折剧情以及让人意想不到的结局的鬼怪电影，本片还网罗了几名当时尚未成名或名气不大的明星来出演，例如迈克尔·基顿（后来出演过《蝙蝠侠》）、维诺娜·赖德（后来出演过《剪刀手爱德华》和《异形IV》）、吉娜·戴维斯（后来出演过《特工狂花》和《精灵鼠小弟》）以及亚力克·鲍德温（后来出演过《猎杀红十月》和《珍珠港》）等人，虽然不能说是蒂姆·伯顿提拔了他们，但是一个不可否认的事实是他们在这部影片之后都走上了星光灿烂的坦途。蒂姆. 伯顿和本片编剧将《哗鬼家族》另辟蹊径，反其道而行，在片中塑造了一对好心肠的“鬼夫妇”，受到一家坏心肠 “人”的百般刁难。这种角色错位使影片产生了新鲜的喜剧色彩，正当观众以为那一家人胆大得什么都不怕时，蒂姆·伯顿却奇峰陡转，创造出一个耍坏专家“阴间大法师”来收拾他们，一山还有一山高的妙趣因而得以源源涌现。电影中散发出的急智与诡异使它成为类型电影中的另类经典，而蒂姆·伯顿则顺势成为好莱坞片商心目中商业大制作的理想人选。

## 蝙蝠侠，剪刀手和烂导演

从1978年由克里斯托夫·里夫主演的第1部《超人》电影开始，整个80年代都几乎着迷于这个美国漫画中的传统英雄，超人就是那正义的化身，影响了整整一代美国人。1988年，华纳公司决定投拍另一部漫画英雄题材的电影，他们选中了几乎与超人齐名的孤胆英雄——蝙蝠侠。与超人一样，蝙蝠侠也是美国风靡日久的一个漫画超人角色，同样的内衣外穿紧身打扮，同样可以飞天遁地，而且比起超人那来自外星球的身分来，蝙蝠侠更像是一位生活在美国人民身边的普通市民，只要在危机发生的时候就会挺身而出惩恶扬善，从某种意义上来说更加具有亲切感。而“《超人》系列”电影的成功使人们对相同类型的《蝙蝠侠》持有一种别样的期待，这使得华纳公司在挑选演员和导演的环节上慎之又慎，因《哗鬼家族》而名声大噪的蒂姆·伯顿则没有让华纳公司以及影迷的期望落空，他以改良传统的方式在背景和道具方面大下功夫，将蝙蝠侠所生活的都市描绘成一个看起来与我们居住的城市别无二致但是在整体感觉上充满漫画与幻想风格的奇幻城市，并同时将剧情的重心放在片中的反派“小丑”身上，蒂姆·伯顿亲自挑选了在《哗鬼家族》中就和他合作过的迈克尔·基顿来扮演大英雄蝙蝠侠，并邀请了好莱坞实力派明星，曾在《飞越疯人院》和《闪灵》等多部影片中有着超一流演技的杰克·尼科尔森来扮演影片中的奸角“小丑”，1989年，《蝙蝠侠》降临银幕，迈克尔·基顿在蒂姆的点拨下将传奇英雄蝙蝠侠扮演得以假乱真，令观众惊叹不已，而杰克·尼科尔森更是充分展示了自己实力超群的演技，一反以往在观众心目中严肃而带有些许恐怖的印象，将一个搞笑滑稽而又狡诈险恶的小丑演绎得活灵活现，正是由于这两位明星的出色表现让这两个人物形象深入人心，在《超人》之后，蒂姆·伯顿的《蝙蝠侠》为新一代影迷再现和重新诠译了神秘的超级英雄形象，使得蒂姆与《蝙蝠侠》一道一飞冲天。




《蝙蝠侠》的大受欢迎让华纳公司欣喜不已，而蒂姆·伯顿本人也对自己首部商业大作颇为满意，1991年华纳公司决定再拍一部《蝙蝠侠归来》，这等美差自然再次落到了蒂姆头上。由于首部电影的大获成功，华纳公司在本片上对蒂姆放宽了很多限制，给了蒂姆足够的发挥空间，而蒂姆在保持第一集的水准基础上，溶入了大量随心所欲的个人风格，例如在演员的挑选



上，除了主角迈克尔·基顿是因为华纳公司的要求而继续采用外，其他配角都是一些毫无名气的演员，“企鹅人”的扮演者是除主角之外惟一稍有名气的丹尼·迪维托（1988年与阿诺·施瓦辛格共同主演了喜剧《龙兄鼠弟》），“猫女”的扮演者是之前名不见经传的米切尔·菲弗，另一名配角克里斯多夫·沃肯更是初出茅庐。在电影风格上蒂姆灌入了更多阴沉的色彩，在对角色特别是反派角色提出了很多极端的表演要求，令这些角色们看起来令人感觉疯狂，这部在1992年上映的电影最终落得了一个毁誉参半的下场，喜欢蒂姆的人对这部影片称赞不已，说这是蒂姆迄今为止最为出色的一部作品，而反感影片的人则认为这是当年最糟糕的影片之一，而华纳公司本身对这部影片的表现也是极为不满，最终取消了与蒂姆合作拍摄第三集的计划。不过，这部影片是蒂姆成为好莱坞一流导演的关键作品，也为好莱坞漫画卖座片的再次盛行奠定了基础，影片在蒂姆的导演下创造出丰富的视觉效果，影响了以后的很多漫画卖座片的风格。

不过包括蒂姆·伯顿自己在内的大多数人都认为他最重要的影片还是1990年的《剪刀手爱德华》，他在本片中塑造了一个半人半怪的机器人爱德华，他的制造者在他还未完全完成之前就去世了，把长有一双剪刀手的爱德华留在孤零零的古堡，深具人性的他忧郁地离群索居，后来他被一对好心的母女发现并带回人类社会，并且发掘出他剪刀手的特殊才艺，从冰雕、园艺到发型整理都显得才华横溢，而他和那个女儿的相爱则更令人嗟叹，两人情深意切，但二人之间的爱意却连最简单的亲密动作——拥抱都因为爱德华的身体而无法表达，爱德华因此愤恨自己这双充满灵性的剪刀手，同时人类社会的复杂和人性中的卑劣部分使这份感情也不容于世，爱德华最后只有背对自己心爱的人那幽怨的深情眼光，孤独地用剪刀手机械地修剪树枝。影片本身所阐述的这段爱情故事虽然有些司空见惯，但是蒂姆却以他独特的审视视角，独有的画面构图以及独到的特技效果让观看影片的观众不得不投入到电影中去，而整部影片都采用了一种阴冷的蓝色调，使人从视觉上就有一种凄凉感，而剪刀手爱德华的造型也堪称经典，特别是他那惨白的面庞配合影片的主色调，令人感到一种无形的压抑与不安，在这样一个气氛中观看一部为世人常理所不能包容的错位爱情故事，更令观众无法不为之同情与动容。蒂姆找来了当时毫无名气的约翰尼·戴普（后来出演过《断头谷》和《加勒比海盗》）来扮演这位命运多舛的剪刀手爱德华，而之前与自己合作过的维诺娜·赖德

则扮演那位义无反顾爱上爱德华的女儿，这两位演员在蒂姆的指导之下将角色复杂的内心活动非常准确地表现了出来，影片也因此受到了众多好评。从这部影片看来，蒂姆·伯顿也开始从《蝙蝠侠》的炫耀夺目画面而转向重视人物心理活动的描写以及思想上道德上的前后转变，并将人类心底深处的卑劣人性以及人类社会的错综复杂非常到位地刻画了出来。

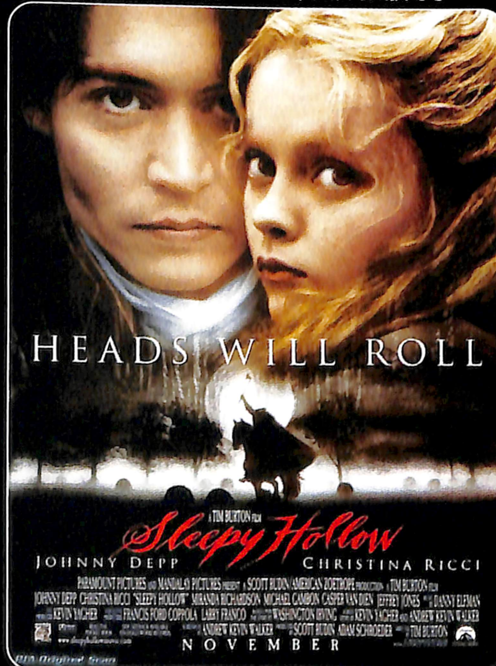


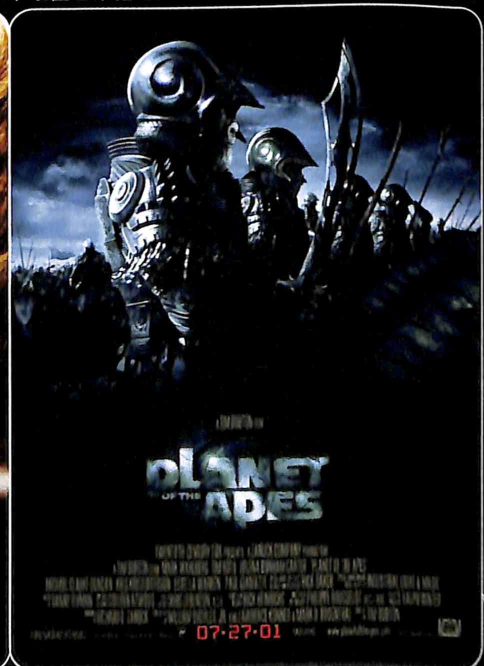

1994年，蒂姆·伯顿还筹拍了一部以好莱坞传奇默片导演生平为题材的传记影片《艾德·伍德》，这是一部极具个人色彩和感情的影片，艾德·伍德是好莱坞默片时代末期的"知名"神秘恐怖片导演，"知名"的原因是他的每一部作品几乎都是票房毒药，那极为粗俗无聊的剧情令所有人望而生厌，同时，他那糜烂的个人生活以及对待工作的痴狂行为也使他声名狼籍。这样一位从来都没获得过成功与承认的导演本来不应该得到传记工作者的关注，但特立独行的蒂姆却从中感受到一个毫无才华但奋力工作并执着于追求自己梦想的人那旁人所无法体会的痛苦和欢乐。在好莱坞这样的梦幻之都，拍摄这样一部噩梦人生，实在是一种极为辛辣的讽刺与嘲讽。蒂姆对于这位与自身性格相仿且个性同样突出的前辈可以说是"有爱亦有恨"，一方面"揭发"他的丑恶事迹，一方面也对他执着于电影的精神表示出深深的敬佩。在影片结尾我们可以看到，蒂姆在一段黑白纪录片中表达了自己对这个忠于梦想的失败者的深深敬意，他得到了蒂姆的同情与理解甚至是某种程度的赞赏，富于煽动力的影片也使观众对艾德·伍德有了新的认识和了解。扮演这位传奇人物的就是将剪刀手爱德华演绎得栩栩如生的约翰尼·戴普，同时马丁·兰道、莎拉·杰西卡·帕克以及帕特丽夏·阿奎特等明星也来助阵。由于这个题材实在有些偏门，影片上映之初在美国的票房和评论并不讨好，但是却没有逃脱专业人士的法眼，首先是在当年的戛纳电影节上获得最佳电影的提名，然后在1994年第67届奥斯卡金像奖上惜败于《阿甘正传》和汤姆·汉克斯，但是马丁·兰道还是获得了最佳男配角奖，化妆师里克·贝克也获得了最佳化妆奖，还有在金球奖上也获得了最佳影片和最佳男主角的提名，这是电影业界首次对蒂姆·伯顿的全面肯定，充分证明了导演个人才能在影片中的重要性。

## 火星人，无头骑士和人猿

蒂姆·伯顿是个你永远也猜不到他下一部作品会是什么的人，1996年的《火星人玩转地球》无论是在商业上或是艺术上都不能算是他最成功的作品，但这部颇具调侃与讽刺意味的科幻片却是他不容忽视的作品。首先，蒂姆放弃了以往邀请年轻演员来出演自己执导的电影，而网罗了一大批大牌明星参与演出：杰克·尼科尔森（两届奥斯卡影帝得主）、皮尔斯·布鲁斯南（007詹姆士·邦德的扮演者）、格伦·克洛斯（《101斑点狗》中的大反派）、丹尼·迪维托（《蝙蝠侠归来》中的'企鹅人'）、娜塔莉·波特曼（《这个杀手不太冷》中的小女孩）、迈克尔·J·福克斯（'《回到未来》系列'的主角）……光是看看这些明星一起出现在银幕上就已经值回票价了，这也是至今为止在蒂姆·伯顿的电影中最为群星闪耀的一部。影片讲述的是，当火星人来临的时候，由于翻译的错误，地球人把这群侵略者当作了和平的使者，结果差点惨遭灭门之灾，地球人想尽各种办法也没能挽回败局，正要绝望之际却意外地发现这群拥有比地球人大数倍脑袋的智慧生物对一种高频音乐毫无抵抗力，于是地球人靠着这种不是武器的武器击败了入侵者，恢复了往日的和平与宁静。本片以浓郁的科幻气息和内蕴的反讽意味赢得了众多观众的青睐，影片除了给人以强烈的视觉冲击外，它也鲜明地表现了创作者的创作意图——这是一部表达反建制主题的影片，戏中所有被火星人用死光枪杀死的人物，全是政府要员、高官、大商人或律师，美国总统、法国总理，白宫、白金汉宫等都被火星人炸得体无完肤，相反一些平民百姓就不会在画面中被火星人所杀，其中尤以两名擅长射击游戏的黑人儿童在白宫勇夺火星人的死光枪并用之来保护鼎鼎大名的美国总统的场景给人留下了深刻的印象，让人在强烈的对比中感受到了建制中人的无能和年轻人的力量。此外，那些火星人的奸险性格其实也反映着现实人物的某些丑陋嘴脸，他们时常以趣怪的面容打着伪善的幌子欺骗人心，却总是趁人不备置之死地而后快，当然，这些狡诈、凶残的火星人最终免不了恶报，消灭他们的敌人不是坦克，也不是核弹，不是金钱亦不是科技而是纯真老歌及一颗互相帮助的心。老拳王以一敌百及乖孙勇救祖母而幸免于难，祖母用老音乐的频率令火星人的脑袋爆裂都反映了蒂姆对纯真、简单的美好天性的向往和爱慕。同时，这也是蒂姆·伯顿对五六十年代泛滥的外星人入侵题材影片的致敬之作。

历经了《蝙蝠侠》、《艾德·伍德》以及《火星人玩转地球》的多方尝试后，1999年，蒂姆又执导了一部以18世纪纽约为背景的古装影片《断头谷》，这又是一部充满阴暗想象力的超现实影片。电影是以1799年美国著名小说家及历史学家被誉为"美国文学之父"的华盛顿·欧文的经典悬疑恐怖作品《沉睡谷传奇》为基础，创造了一个懂得运用科学知识来破案的警察伊查伯德·克雷恩，但是他这种推陈出新的断案手段对周围同事以及上司的仕途造成了不小的威胁，于是警局便找了个借口将克雷恩派往"沉睡谷"去侦破一件离奇的断头案，根据当地的一个传说，这些被莫名其妙砍掉头颅的尸体是一个手持斧头、骑着一匹黑马、没有了头的幽灵骑士的"杰作"，村民都认为这个无头骑士是一个邪恶的魔鬼，克雷恩虽然有些害怕，但是坚信科学力量的他却无法接受这个迷信传言。当他展开调查的同时，他也爱上了当地一名女子卡特琳娜——一个行动不便的年轻漂亮女子，为了能娶到她，为了证明他要比镇上其他人要优秀，他立定决心要揿开这个系列谋杀的真相，但可能这个传说流传得太久，仿佛是件真事一样，他发觉他不用再去寻找这位传说中的无头骑士，因为这个骑士已经很快找上门来了……蒂姆再次请来了约翰尼·戴普扮演这位拥有超前思维的科学办案警察，这已经是这两人的第三度合作，而扮演卡特琳娜的克莉丝汀娜·蕾西（《鬼马小精灵》中的小女孩）则又是一位年仅19岁的新星，前者的演技自然不用多说，后者更是在蒂姆的指导下将这个富家之女的那种矜持、爱慕以及对无头骑士的恐惧演绎得活灵活现。另外，本片的编剧也是也是蒂姆亲自指定的安德鲁·凯文·沃克，这位曾给《七宗罪》等片编写剧本的著名编剧给本片的故事灌入了十分深沉与黑暗的氛围。影片中蒂姆将原本恐怖骇人的砍头场面用一种特殊的处理手段将其描绘得具有独特的美感，蒂姆特地要求砍下的头颅不能像其他电影中滚到地下就完了，而是要利用慢动作在空中转几圈然后"优雅地"落到地上，蒂姆就是这样随心所欲地玩弄着紧张恐怖的气氛，悠闲自得地挑逗观众的忍受能力，这就是蒂姆·伯顿式的"黑色"玩笑。蒂姆的奇思妙想再次获得了成功，不仅票房上收获颇丰（仅在美国本土票房就已经过亿），而且还获得了2000年第72届奥斯卡最佳艺术指导奖，本片成功很大程度上归结于蒂



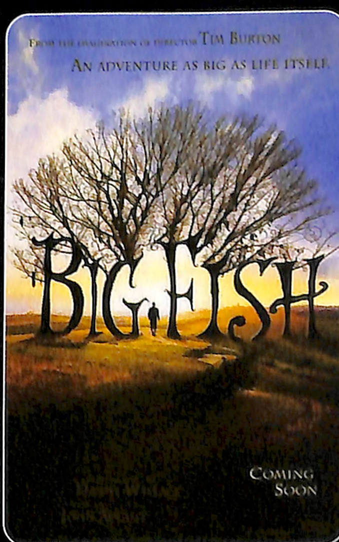


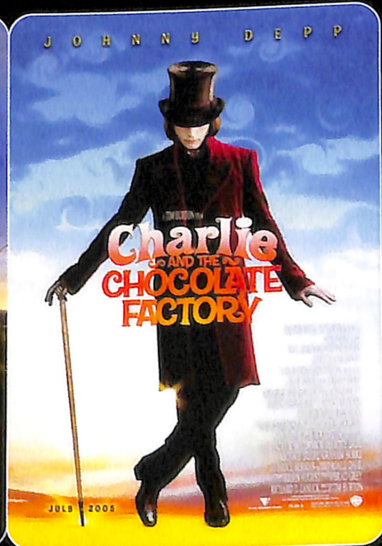
姆·伯顿那如诗如画的古典摄影手法和鬼斧神功的特技处理效果。另外关于本片还有一段小花絮，蒂姆一共邀请了三个人来扮演夺命的无头骑士，他们是克里斯托夫扮演的头颅落地前的无头骑士，罗伯·英奇扮演的马上的无头骑士以及会几招中国功夫的雷·帕克扮演的最后出场的在地上挥舞利器的无头骑士。

在20世纪60年代末期，一部名叫《人猿星球》的科幻影片曾经在美国引起巨大的轰动，构思奇特的情节、精妙逼真的化装技术以及令人出乎意料甚至颇感震撼的结局被列为历史上最经典的科幻片之一。时光一转眼过去了30年，二十世纪福克斯公司决定将这部已经拍过4次续集并两次被拍成电视剧集的经典科幻片再次搬上银幕，由于此片的影响力甚为广泛，消息一传出，就有无数名导演趋之若鹜，其中甚至包括导演过《刺杀肯尼迪》和《尼克松》的奥利弗·斯通以及导演过《泰坦尼克》和《终结者2》的詹姆斯·卡梅隆，而福克斯公司最后还是敲定了由蒂姆·伯顿来执导这部投资达1.5亿美元的科幻史诗片，事实证明福克斯公司的独到眼光为这部影片最后的成功做出了正确的选择。1968年冷战时期的原作以其社会批判和警世性而广为传颂，不过蒂姆·伯顿可并不想承载这么沉重的话题，另外由于本片的制片人就是当年投资拍摄原版《人猿星球》的理查德·D·扎奴克，他也不想只是简单地翻拍原作。为了本片在视觉效果上达到前所未有的高度，蒂姆请来了与他在《艾德·伍德》一片中亲密合作过的好莱坞大牌化妆师里克·贝克，这位有着三十多年电影化装经验的高手曾获得九次奥斯卡最佳化装奖提名并五次获奖，《艾德·伍德》、《黑衣人》、《肥佬教授》、《巨猩乔扬》和《圣诞怪杰》等片中各种奇奇怪怪的银幕形象都是由里克·贝克亲手塑造出来的——只要看过上面那些片子中的任何一部，你就会对他老人家的技术佩服得五体投地，对电脑特技嗤之以鼻，影片中除了主角饰演人类的马克·沃尔伯格不需要化妆之外，其他扮演人猿的主要演员如蒂姆·罗斯、海伦娜·波恩汉姆·卡特、迈克尔·克拉克·邓肯等人每次开拍前都需要数个小时的化妆才能上镜，而里克·贝克那出神入化的“整容术”令这些人猿们在银幕上的表现毫无破绽。影片主要描述了在2029年，人类因为地球资源的匮乏而需要对外太空扩展自己的领地，宇航员里奥肩负着这个使命来到了宇宙中，却因为意外而坠落在一个未知星球上，他发现在这个星球上是人猿占据着主角而人类却处在被奴役的境地，而在人猿群体内部对人类也抱有两种截然不同的观点，一方面认为必须要压制住人类，另一方面则认为人猿与人类可以和平共处，里奥最终在“亲人派”人猿的帮助下，回到了自己的故乡地球，但是另一个他无法想象的结局正等待着他。蒂姆在本片中利用人类与人猿的关系错位以及这种强烈的反差，造成观众对自身的一种怜悯继而扩展到对现实生活中人猿的一种同情，而通过影片观众又会发现，在他们对狡诈的人猿咬牙切齿之时，这些人猿所展现出来的那种本性不正是人类人性中最卑劣的那一部分么？

## 大鱼，巧克力和蒂姆·伯顿

玩够了商业片之后，蒂姆·伯顿又开始沉寂下来，经过两年的酝酿和积累，2003年他的最新作品《大鱼》公开上映了。《大鱼》一片对于蒂姆·伯顿来说是一次非常大的自我突破，影片摈弃了以往蒂姆作品中那阴沉压抑的色调，充分利用丰富的色彩构造出了一个想象中的奇幻世界。在他以往风格比较突出的作品中，总是极力营造一种略带恐怖气息的妖艳氛围，从《蝙蝠侠归来》中的猫女，到《火星人玩转地球》中的外星美女，从《剪刀手》中的爱德华到《无头谷》中的无头骑士，无不同时透着诡异的黑色凉意与另类的诱惑魅力，到了《大鱼》里，这些怪异的风格有了实质性的转变，在形式与风格上褪去了黑色诡异的外衣，披上了一层温馨浪漫的轻纱。蒂姆带领我们进入了一对父子的内心世界：爱德华·布鲁姆是个喜欢吹牛的老头，他常常夸大自己的经历给别人听，讲他年轻时如何浪迹天涯从阿拉巴马的一个小镇出发游历世界，然后阅尽人间无数满载而归，布鲁姆说他曾经看过巨人、大风雪、巫婆、以及酒店里的连体歌手，虽然大家都对他敬佩不已，但他的儿子威尔却觉得爸爸虚荣浮夸，跟他疏远了，威尔的母亲桑德拉希望父子能够和好，但没想到天意弄人，布鲁姆身患癌症死去了，直到此时，威尔才为以前对父亲的态度感到后悔，他发觉自己对父亲了解太少，父亲的一生对他来说扑朔迷离，为了体会父亲当时的真实际遇，威尔开始根据父亲生前讲述的经历，去虚构父亲的传奇一生。本片的原型小说在美国相当畅销，影片的表现手法有点类似与《阿甘正传》，通过父亲和儿子的讲述为观众展现了一个充满传奇的恍惚于现实与梦幻之间的幻想世界。《大鱼》看似和他以前的风格截然不同，其实在精神层面是一脉相承，蒂姆想要告诉观众的是：不要在意你过的到底是什么样的生活，重要的是你对待生活的态度，想象力与率直的乐观是幸福生活的法宝。如同父亲布鲁姆一样，他的一生其实很普通，只是比其他人多见过一些人和事而已，并且没有一样是和魔幻挂钩的，但是他把他所经历过的每一件事和交往过的每一个人都视为一个充满奇幻的愉悦经历，哪怕是再平凡不过的事，他都以童话般率真积极的心情去面对与处理，因此他的一生充满了童话和魔幻的经历，他永远生活在童话般快乐的心境中，他也愿意用他这样乐观的心境去影响周围的人，在父亲去世以后，一直对父亲抱有陈见的儿子终于也理解了父亲一生的意义，也许他在延续父亲的故事时还只是猛然觉醒，等到最后看见父亲的朋友们陆续出现时，他才露出了拈花一般的真正会心微笑，在父亲每一段传奇故事背后，包含的都是最现实不过的特质：勇敢、真诚、热心、顽强、自信，以及永远从逆境中看到光明的乐观，这种乐观不是靠希望来支撑的，而是靠建立在勇敢、真诚、热心、顽强、自信基础上的实际行动，没有这些行动，他的一生真的只能是想象的一团泡影。以无穷的想象力乐观地对待人生，积极地创造人生，这才是蒂姆·伯顿在《大鱼》中真正想表达的思想！




蒂姆·伯顿的下一部作品将是在2005年7月上映的《查理和巧克力工厂》，这部影片根据罗纳德·达赫的同名经典小说改编，讲述的是一名名叫查理的善良的小男孩，他出生在一个大型巧克力工厂附近的一户贫穷的家庭；这家古怪的巧克力工厂的老板威利·翁卡也是一个个性古怪的人，翁卡为了给自己的巧克力工厂选择一个继承人而举办了一次抽奖，包括查理在内的5个幸运的孩子抽中了金色奖券，并获得参观这个充满神秘色彩的巧克力工厂的资格，于是，几个孩子来到了这个已经15年没有人来过的古怪工厂，参加一场神秘莫测的冒险。蒂姆又一次请来了约翰尼·戴普来担当主角，相信有这两位黄金搭档，本片一定会继续为大家奉上一个神奇的幻想世界。

在蒂姆·伯顿所有的影片中都含有科幻片、神话片和恐怖片的元素，在有些电影里他构造了一个奇幻般的世界，这可以追究到他那十分封闭孤单的童年，那个时候他常常沉浸在自己的幻想世界当中，他目前所有的电影中，都可以找到他对他童年幻想的延续。他所拍摄的影片中的很多角色，都有一些古怪，很多都是与社会格格不入的人，有着别人无法分担的孤独。而且，他所有的电影都有一种阴沉灰暗的调子，正是因为如此，蒂姆·伯顿是今天最不容易和其他人混淆的电影导演，你看过他的电影，就不会忘记他，他的影像风格特别独特，气氛阴沉，有统一的风格和艺术上的连续性，在好莱坞的商业氛围中是相当可贵的。同时，他还保持了旺盛的创造力和极其古怪的想象力，而想象力恰恰是艺术作品的真正生命力，蒂姆·伯顿的想象力是超群的，即使是他的电影娱乐元素过于强烈，即使他的某些表现方式过于特立独行，都不能够影响他在今天影坛上的影响力和独特的贡献。而且，他现在正处在创作的旺盛期，我们完全可以把他看作是具有未来发展潜力和前途的导演。

[全文完]

# 游戏全天候
YOU XI QUAN TIAN HOU

2003年《黑客帝国 矩阵革命》的上映宣布了《黑客帝国》的电影已经完结，不知道大家看了之后是所有问题豁然开朗，还是有更多疑问了呢？总之，该部电影的经典程度绝对可以在电影史上留下璀璨的一页。

看惯了日式三次元动漫游角色的玩家不知道对美版人物的模型有什么认识没有？不要告诉我还停留在小时候孩之宝的变形金刚上面啊。作为一个动漫游以及电影产业发达的国家，日本也不会忽略美式人物这一块肥肉，好的东西人们总会要的，《黑客帝国》自然也不例外了。OK，闲话少说，就让我们来看看都有哪些精美的模型吧。

## 尼奥 VS 史密斯

### 黑客帝国 重装上阵

●类型：涂装完成品●发售日：2004年3月●价格：14800日元●大小：全高250mm●原型制作：岩仓圭二

《黑客帝国 重装上阵》中最精彩的一个场景就是尼奥大战一百多个史密斯的情景吧？这款模型再现了当时那个超炫的景象。需要注意的是衣服的褶皱，这些细微的地方都经过了精心的雕琢，高举钢管的动作也很有动感，不愧是精品中的精品。










## 莫菲斯

### 黑客帝国 重装上阵

●类型：涂装完成品●发售日：2003年6月●价格：7300日元●大小：1：6、全高约325mm●原型制作：うちをさとし

诠释莫菲斯那威风凛凛的气势的完美之作，紫色的衣服带有神秘、高贵的气息，风衣的下摆依然是动感十足。不过不知道为什么现在美国电影中大家都开始用日本刀了呢……



## 奈奥比

### 黑客帝国 重装上阵

●类型：涂装完成品●发售日：2003年8月●价格：6800日元●大小：1：6、全高约320mm●原型制作：岩仓圭二＋秋井俊士

电影中这位舰长可是相当酷啊，模型自然也不例外。虽然与崔妮蒂同为女性，但奈奥比更奔放，更野性。看看她身上那身鳄鱼皮的衣服，是不是有一种现代与原始有机地结合在了一起的感觉呢？



# 尼奥《黑客帝国 重装上阵》版

### 黑客帝国 重装上阵

●类型：涂装完成品●发售日：2003年7月●价格：7800日元●大小：1：6、全高280mm●原型制作：秋井俊士

根据2003年上映的《黑客帝国 重装上阵》中尼奥的造型所制作的模型，模型高达280mm，服装的飘逸感以及动作的动感都非常完美地表现了出来，全黑的统一感也让人觉得很有魄力。顺带一提的是，尼奥的眼镜是可以取下来的。

# 特工史密斯

### 黑客帝国 重装上阵

●类型：涂装完成品●发售日：2003年6月●价格6800日元●大小：1：6、全高约320mm●原型制作：うちをさとし

《黑客帝国》里也就这位角色最抢眼了，H大叔果然不同凡响啊。这款作品的太阳镜、手枪等小物品的制作很用心，姿势摆得也很有型。

# 尼奥

### 黑客帝国

●类型：涂装组合型●发售日2003年8月●价格：6800日元●大小：1：6、全高约320mm●原型制作：秋井俊士＋矢泽俊吾

该款模型出自于1999年上映的《黑客帝国》中尼奥的造型，手持的双枪做得很细致。由于衣着都是紧身皮衣，看上去相当酷。

# 崔妮蒂

### 黑客帝国

●类型：涂装完成品●发售日：2003年6月●大小：1：6、全高约285mm●原型制作：小出胜＋秋井俊士

完全再现了崔妮妮冷艳的一个作品，突出了崔妮蒂那凹凸有致的身材。仔细看看人物的表情，崔妮蒂那严肃的神情以及细眉都做得相当好哦。

文 姚舜禹




## 写在前面

一款电子游戏是如何制作出来的？当你兴致勃勃地玩着自己喜欢的游戏时，也许会时不时产生这样的念头。因为它们实在是太好玩了，因此不由得让你迫切地想知道，制作出这些游戏到底是怎样的一些人？他们在一款游戏从无到有的诞生过程中，又扮演着哪些角色呢？

又或者你玩了很多游戏之后，突然觉得自己也许是个制作游戏的天才，并决心要加入游戏制作这个行业。但是许多问题随之而来，你根本不知道游戏制作的具体流程，以及游戏公司中到底有哪些适合你的职位——要知道，如今的游戏业界早已经脱离了一两个程序员就可包打天下的时代。

如果正在看着本文的你，对这样的问题感兴趣，或者很早以前就立下志愿，想要成为一名游戏制作人而一直不明白自己应该学习哪种技能，那么好了，笔者将为你详细介绍游戏制作流程中的各个职业，并且带你与国内各大知名游戏公司的人员面对面座谈，相信一切疑问都会在本文中迎刃而解。

# 第一章 游戏开发项目中的管理结构

## 一、欧美与日本游戏厂商的区别

在阅读本文之前，各位首先要弄明白这样一个概念。

首先将我们熟悉的一些游戏厂商分个类。任天堂（Nintendo）、嘉富康（Capcom）、科乐美（Konami）、光荣（Koei）、东星（Tose）、南梦宫（Namco）等等，总部及主要开发工作设在日本的游戏厂商，本文称之为“日本游戏公司”；而EA Games、育碧（Ubi Soft）、暴雪（Blizzard）、雪乐山（Sierra）等等来自法国、美国的游戏厂商则称之为“欧美游戏公司”。

为什么要进行如此分类呢？在本文中，明晰这个概念是非常重要的。欧美游戏公司和日本游戏公司在游戏开发流程、职位安排上均有很大的出入。比如拿监制（Director）来说，在日本游戏公司中就是可以一手遮天的职业，全权负责整个开发过程，而欧美游戏公司中则没有这样的Director，职权也要小上许多。还有就是，日本公司比较重视个人化的开发风格，监制在开发过程中起主导地位，因此日式游戏很多都是靠创意为卖点，形式新颖、不拘一格；而欧美公司在部门分工上较为细致，采用是流水线式的制作过程，游戏设计师和程序员起主导地位，因此我们也不难发现，欧美游戏的技术含量非常高，但在游戏创意方面却很少有本质上的突破。

本文所涉及的内容，均是以欧美游戏公司的内部机制为准。这是笔者考虑到，日式游戏开发流程的资料比较丰富，各种相关文章也比较多，而欧美游戏公司却很少有人提及。然而在国内，却有着很多来自欧美的游戏公司在招聘游戏制作人才，这样难免会有许多朋友带着日式游戏制作理念去应聘，结果可想而知。所以，在下文中，各位将更详细地了解欧美游戏公司的人员构成以及游戏开发情况。




▲从几张比较常见的图片来对比，不难看出日美游戏风格的差异。

## 二、欧美游戏厂商的职业结构

如今，游戏制作业已经形成了巨大的产业，最早那种几个人就能编写出一个游戏的时代已经一去不复返，如今的游戏制作，多数都是一项非常巨大的投资，需要许多专业部门的配合，而这些专业部门都是不可以被替代的。尤其在欧美厂商，内部分工和人员安排均十分科学化，即让制作项目有条不紊地进行，又让每个员工都有充分施展才能的空间。

通常的，开发一款游戏所必需的部门有：企划设计部、计划部、程序部、美术设计部、动画部、音效部、测试部、研发部（R&D）以及市场及销售部。一个游戏制作项目（以下简称“项目”）的参与人员，应该包涵除市场及销售部以外的所有人员（下文中我们将对各个部门的职能加以具体说明）。当一个项目被分配下来之后，一般由一个Producer（项目负责人，也称制作人或项目经理），他会从公司的各部门中抽调出他认为适合这个项目的员工，来组成这个项目组；或者他也会根据各部门的经理的推荐来挑选出最佳人选，这种方法被称为“矩阵管理模式”（注1），是一种针

对规模比较大，员工比较多的公司而设计的管理模式，如果是一家小游戏公司，只有那么十几个人，自然也就没有能力供制作人挑选了。

一个项目组确定之后，接下来就要开始工作啦！目前员工们对项目还不是很清楚，大家的心情似乎有些忐忑不安，那么每个人都要具体负责什么工作呢，让我们来仔细看看吧。

注1 **矩阵管理模式** 英文“Matrix Management”，是一种适用于员工数量众多的中、大型公司的管理方式，矩阵管理给这些公司带来三个公认的最大好处：首先是资源共享。在矩阵管理中，人力资源得到了更有效的利用。研究表明：一般用这种管理模式的企业能比传统企业少用 20% 的员工。其次是它能迅速解决问题，这点非常重要。在最短的时间内调配人才，组成一个团队，把不同职能的人才集中在一起。

注2 **SWOT 报告** 分析项目的长处（STRENGTH）、弱点（WEAKNESS）、机会（OPPORTUNITY）和危机（THREAT）的报告，是一种国际通用的市场预测和总结手法。

### 欧美游戏公司职位结构表

| 制作人 | | | | | | | 市场部 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 创意监制 | 艺术监制 | | 研发部（R&D） | 音效部 | 测试部 | 计划部 | |
| 企划设计部 | 原画部（原画师） | | 程序部 | | | | |
| 游戏设计师 | 美术设计部 | 动画设计部 | 底层引擎程序员 | 配乐师 | 游戏测试员 | 计划员 | |
| 关卡设计师 | 2D 美工 | 动作设计人员 | AI.程序设计员 | 音效师 | | | |
| | 3D 美工 | | 数值调整人员 | | | | |

### 日本游戏公司职位结构表

| 制作人 | | | | | | | 市场部 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 监制 | | | | | | | |
| 企划部 | | 研发部 | | | | | |
| 游戏设计部 | | 程序设计部 | 美术设计部 | 音效部 | 测试部 | | |
| 游戏设计师 | 编剧人员 | 底层程序引擎 | 原画师 | 配乐师 | 游戏测试员 | | |
| | | AI.程序设计员 | 2D 美工 | 音效师 | | | |
| | | 数值调整人员 | 3D 美工 | | | | |

# 第二章 八仙过海，各显神通——游戏公司的职业分类

## 企划制作部

项目组的父母官

### 制作人

**Producer**

职业 POWER：★★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 极强 |
| ◆表达力需求 | 强 |
| ◆沟通力需求 | 极强 |
| ◆技术力需求 | 一般 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 超强的管理能力、外交能力、说服能力、调节矛盾能力 |

在日本游戏厂商中，制作人多半是挂个名字而已，真正负责游戏开发的是监制（Director）。不过欧美厂商却恰恰相反，他们没有专门负责整个游戏的Director，伴随整个游戏开发的就是Producer，实际上也就是相当于日本厂商中的Director，所不同的是，欧美厂商中的Producer不需要构思游戏的内容，只负责监督项目的进展。

那么有人肯定要问，你这么说不是自相矛盾了？既然Producer不去构思游戏，那么一款游戏的最初创意自何而来呢？原来，这一点和很多人想象中都不大一样，真正一个游戏从企划到立项，往往并不是游戏设计部门，而是来自于游戏公司的市场部，以及大多欧美的游戏公司中的Creative Team（我们姑且称为“创意小组”）的团队，他们是由一群制作经验非常丰富、创意能力十足的人员组成。市场部首先会根据收集来的调查报告和意见反馈，来充分了解目前游戏业的状态，比如哪款游戏畅销，哪种类型的游戏具有市场潜力等等，并制定出一系列的计划，然后交由创意小组进行初始方案的制定，完成后提交管理部门，如果被批准那么这个项目就可以正式启动了。当然这个流程可能会根据各公司的具体情况有所不同，比如一些小型的游戏公司，初始方案也有可能会是游戏设计部门直接提出的，因此受到市场的影响就比较小，而个人创意的风格就要更大一些，这就是为什么我们有时玩大厂的游戏觉得没什么意思，反倒是小公司的作品却很好玩的原因了。

项目启动后，就是Producer出场的时候了，作为一个项目的总负责人，他最初要找到游戏设计部的主设计师（一般就是游戏设计师的头头）他和主设计师首先会将这个初始方案进行细化，并讨论具体实行的方案，比如说游戏是否会涉及到一些额外开销（比如购买人物肖像权）、在哪个平台上推出、游戏将会使用哪些引擎等等，并提出自己的设想和撰写SWOT分析报告（注2）提交管理层，这些构想将对游戏项目的走向起决定性作用。

在得到管理层肯定的答复以后，Producer又会继续忙碌起来。他首先要抽调各部门人员组成这个项目组，然后进行具体分工安排、日程规划、资金规划等等，从此刻开始，他就成了整个制作组的“老大”，同时也成了这个项目的“小弟”，他必须时刻关注项目进展情况。在Producer手下一般会有一个Associate Producer，我们暂且称它为“副制作人”或者“执行制作人”，他的工作就是替Producer办点比较繁琐的事情，比如开小会议、讨论、协调各个部门之间的工作进度——总之无论大事小情，都离不开这两个Producer。当然，如果员工在办公室打得头破血流，那就是人事部门的事儿了（笑）。



▲著名游戏制作人宫本茂先生

要想做一个合格的Producer是挺不容易的，他必须具有良好的管理才能以及人际关系，以及对外交际能力。作为一个头头，威信也是相当重要的，否则怎么领导手下的员工呢，并且最主要的是还要懂游戏——因此游戏公司十之八九不会去招聘Producer，一般都是内部聘用为主，所以梦想一到游戏公司就指点江山的朋友们，还是省省吧！

注 **职业POWER** 指一个职业的综合评价，包涵职业的能力需求、在项目中的权力大小等等。

运筹帷幄，面面俱到

### 游戏设计师

**Game Designer**

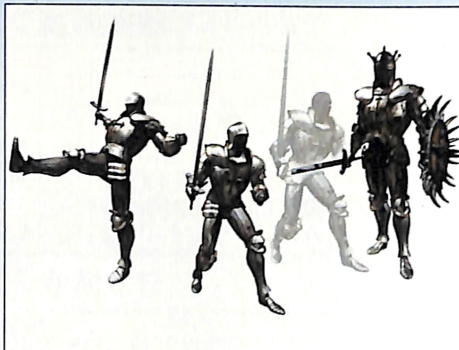
职业 POWER：★★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 一般 |
| ◆表达力需求 | 极强 |
| ◆沟通力需求 | 极强 |
| ◆技术力需求 | 强 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 丰富的游戏经验，灵活的头脑，广阔的知识面、阅历及多种爱好 |

无论是日本还是欧美的游戏公司中，游戏设计师（国内通俗的叫法是“游戏策划”）都扮演者极为重要的角色，可以说他们就是一款游戏中的灵魂。在日本公司监制“一手遮天”的情况下，游戏设计师的地位并不是很突出，他们更多的时候则是埋头不停地在写企划文案；但是换到欧美公司，情况就完全不同了。

刚刚我们在介绍Producer时已经谈到了主游戏设计师的工作，实际上在没有正式立项之前，游戏设计师还要提出自己对游戏的各种创意，比如游戏有哪些独创的系统、模式、特殊的可玩性以及超前的理念等等内容，有时还会制作几个测试版本（TEST VERSION）大体上展示一下这些创意，以博得管理层的认同。如果创意遭到反对，那么游戏设计师还要和管理层进行沟通，争取将这些创意保存下来，但无可避免的是一定会有些创意被枪毙，而无论设计师是否权威或者资深。

正式立项之后，游戏设计师就要进入繁忙的工作阶段了。他们首先要撰写整个游戏的总体设计方案，设计游戏的各部分细节，比如场景、剧情（这个因游戏而异，根据需要也可能聘请专门的编剧人员）、系统、界面、菜单、人工智能等等，基本上这款游戏已经在游戏设计师心中大致成型了。这个方案将成为所有开发人员的基本要求和标准，也是整个游戏的发展方向。当文案发放到各个部门手中以后，游戏设计师就要展开下一个阶段的工作——和各部门相互协调开发游戏，这也是游戏设计师最忙碌的一个阶段。


▲一个角色从身体到动作无一不饱含制作者的心血


▲图为游戏设计师正在调节场景的各个部位

## 游戏设计师和各部门协同工作情况一览表

| 部门 | 与游戏设计师的协同任务 |
|---|---|
| 创意监制 | 随时反馈游戏的开发进度，并得到创意监制的指导性建议和意见。 |
| 概念设计师／原画师 | 讲解游戏具体设定，协助原画师绘制角色和场景草图。（具体介绍请参看美术设计部分） |
| 关卡设计师 | 提供游戏的基本框架设定，协助完成关卡设计。（具体介绍请参看关卡设计师部分） |
| 程序员 | 主要是协助研发部的人员攻克开发中的技术难题。 |
| 配乐师 | 讲解游戏具体设定并提出要求，协助配乐师完成游戏配乐的制作。 |
| 美术设计师 | 提供游戏界面、菜单等设定，协助解决场景、人物设计、建模等方面的问题。 |
| 动画制作人员 | 协助解决动作设计方面的问题，并随时提出各种增强游戏性的新动作或设定等。 |

游戏设计师的良师益友

# 关卡设计师

## Level Designer

职业POWER：★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 一般 |
| ◆表达力需求 | 强 |
| ◆沟通力需求 | 强 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 比较丰富的游戏经验，灵活的头脑和创意。 |

“关卡设计师？那是个什么职业？”

相信很多朋友看过这个标题，都会发出这样的疑问。是啊，平时我们都知道游戏设计师，程序员和美工，这个关卡设计师还是第一次听说，他们又是做什么的呢？

其实，关卡设计师也是游戏设计师的一种，只不过他们的侧重点不同。游戏设计师偏向于宏观架构的把握，以及理念、规则的设计，而关卡设计师则更偏重于实际运行中的场景、关卡细节的设计，是亲眼看得见、亲手玩得到的。用一位资深关卡设计师的话来讲：“游戏策划就好比不挂网打羽毛球，自己的球是不是真正过网了只能靠心里猜测。相对而言，关卡设计的工作就更为具体、更实干、感觉也更踏实。”

那么，关卡设计的重要性体现在哪里？这一点我们通过对比日本和欧美游戏公司不难找到答案。

首先，日本游戏公司一般没有关卡设计这个专门分类，根据不同项目的需要，有时会专门独立出一些人员去充当临时关卡设计。相比之下，欧美游戏公司关卡设计是一个单独的部门，并且非常受重视。有了关卡设计师的工作，游戏设计师就可以在第一时间内看到自己的想法变为现实——游戏是否好玩，还需要调整哪些方面，他与关卡设计师之间可以随时进行沟通解决，而关卡设计师本身也是游戏设计师，他在设计关卡的时候更可以发挥创意，让自己的关卡真正为游戏的好玩服务。



▲《彩虹六号》的场景构建，想要调整这么大的一个场景需要花费相当的功夫。

## 游戏设计师、关卡设计师的合作流程表

| 阶段 | 游戏设计师任务 | 关卡设计师任务 |
|---|---|---|
| 构思阶段 | 向关卡设计师提供游戏的故事背景设定、世界观设定、基本框架等等资料。 | 关卡设计师首先要进行最基本的纸面设计（Paper Work），其中包括游戏大致的流程、各个场景中敌人的分布、每个任务的目标、成败条件、以及主要可玩点分析等等。 |
| 建模阶段 | 很少参与，但是关卡设计师遇到问题会随时询问游戏设计师。 | 纸面设计完成之后，就需要在编辑器里面，利用有限的贴图和模型进行Mock up的基础建模。所谓“Mock up”，就是关卡设计人员制作的毛胚地图。这个地图非常简略，其作用就是让其他人了解这个地图的构造，比如哪里是河流、哪里是山川、哪里是大厅、哪里是管道，基本是整个游戏的胚胎状态。 |
| 细化阶段 | 很少主动参与，一般都是遇到问题时帮助解决。 | 建模设计结束后，如果觉得还满意，就可以把地图交付给美工细化，另一方面还要还根据实际的Mockup，进一步分析和验证自己一开始的想法，同时调整设计方案并且进一步进行细化，这是一个比较繁琐和耗时的过程，需要关卡设计师有足够的耐心。 |
| 调整阶段 | 积极参与。并会给关卡设计师提出参考意见，两者会针对某些设定进行积极讨论并改进，直到两方面都满意为止。 | 经过了美工细化过的关卡地图，果然出现了不错的效果，这个时候已经隐约可以看见整个游戏的雏形了。这时关卡设计要在地图上放置游戏建筑物、物品和NPC，就好像装潢设计师一样，这时关卡设计师要积极和游戏策划接触，分析并讨论这些场景中道具的合理性及游戏性，直到一切都符合要求为止。 |
| A.I结合阶段 | 积极参与并指导。游戏设计师要提供游戏的AI系统设定，而且要非常详细。各个角色及其动作和基本AI都要确定，才能开始，此时AI程序员也会参与讨论和修改。 | 利用脚本来模拟敌人的高阶A.I，并且将关卡地形和敌人AI的表现结合起来。这又是一个体现关卡设计师实力的地方，因为这个环节已经涉及到游戏运行的情况，关卡设计师会针对游戏的运行情况来提出自己的见解，并与游戏设计师和程序员积极讨论，比如改进哪些地方会让游戏变得更好玩，改进哪些地方会让游戏更加平衡等等。 |
| 测试阶段 | 基本不参与。 | 游戏关卡基本完成，这时关卡设计师要从头开始测试自己制作的关卡，直到确定无问题为止。 |

## 题外话

**◆关于欧美游戏公司中的Director**

实际上，欧美游戏公司也是有Director这个职位的，只不过和日本游戏公司有着根本的区别。我们前面已经说过，日本的Director权力非常大，仅在Producer之下，他负责监制全部的开发过程。而欧美游戏中的Director则要分门别类，各位请看表格一中描述的那样，企划设计部门会有一个创意监制（Creative Director）；而美术部门则有一位艺术监制（Act Director），也有的公司称为“概念设计师”。这些监制仅是针对自己负责的部分来把握整体的风格和质量。比如说创意监制，他们负责控制游戏的总体设计方向；而艺术监制则是要保证游戏的画面具有足够的艺术美感，从菜单到界面，再到场景，无所不包。而这些人也并非什么知名制作人，他们都是各部门中的高手，通常是由游戏设计师，或者是由美术设计师中的精英升任而成。

**◆游戏制作行业是个高薪收入的职业吗？**

很多朋友如此想进入游戏公司，很大程度上是个人的兴趣爱好，另外一部分，大概就是外界广泛流传的“做游戏是一门既轻松又赚钱的职业”，或者是看到某某游戏小组的作品大卖，奖金达天文数字等等。那么，做游戏开发真的这么赚钱吗？恐怕这是个人人都关心的问题。

经过详细的走访，笔者发现实际上并不是这样的。也许国外的大多数游戏公司是高薪收入，但国内的游戏公司却不是这样。当然，国内游戏公司也不能称为低薪，一般来说，外资企业的薪金要高于国内企业，以刚入门的游戏设计师和美工，大约在2000～3000之间；程序员则要稍高一些，会在3000～4000这个标准；薪金水平最低的是临时测试员，大概在1500～2000之间（调查仅限上海），本土的游戏公司会在这个标准向下浮动10%～20%（网络游戏公司不在此列）；随着入行时间的增加，薪金水准会逐渐提高。通过以上的数字各位不难发现，在国内大城市中，游戏公司的员工是算不上高收入的，甚至只能说是一般，真正的高收入，是指游戏公司的高层，他们的薪金都是相当不菲的，因此想要到游戏公司“发财”的朋友，还是先打消这个念头吧。

# 程序部门

有困难，您找我！

## 研发部

**Research & Develop**

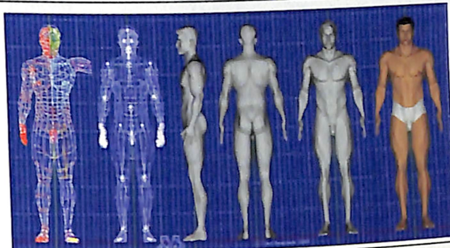
职业POWER：★★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 有时 |
| ◆特殊技能 | 超强技术力，丰富的经验以及灵活的应变能力 |

研发部是一群比较特殊的程序员，他们很少参与游戏开发，但对于游戏来说却是至关重要的部门。简单来说，这个部门的职责，就是在游戏开发之前，确认各种技术上的困难和障碍，并找到相应的技术解决方案。

举个例子来说吧，前一阵子非常红火的《波斯王子：时之砂》，其中精彩的时间倒流系统大概很多人还记忆犹新吧，这可是以往游戏所没有的，同时也是最大的技术难点。那么，如何将这个创意变为现实，就是研发部门的工作重点之一。首先主力开发人员要充分研究各个平台的硬件的性能，尤其是PS2主机的极限性能（因为其性能是所有主流平台中最低的），然后进行各种技术性试验，经过无数次的试验和研究，最终主力开发人员才能找到一个实现方案，这样就成功攻克了一个难点。随着游戏设计师不断地构思，他还会提出更“过分”的想法。那么同样的，研发部就要竭尽所能地去实现设计师的各个想法，就好比扫雷的工兵一样，将游戏开发过程中的地雷一个一个扫清。

在扫除了大部分显眼的礁石之后，开发人员可以尝试着做出一个游戏原型。按照软件工程的规范，制作软件的原型（Prototype），为了让用户对软件能有一个具体的认识，了解其大致的功能和外观。游戏软件也是软件的一种，所以这一阶段也必不可少，只不过略微有些不同而已。一般由主策划、主美术、主程序人员联合，根据游戏设计师的设计想法，将游戏的各种主要功能、确定风格的场景和人物有机地融合在一起，实现一个非常粗糙和简单的游戏。就好像一块未经雕琢的宝石，如果通过了相关人员的评审，那么就可以开始投入人力，精心打造了。



▲这组画面展示了一个CG人体的制作过程。

研发部门的成员可以说个个都是程序员中的精英分子，他们必须具备极为扎实的技术力和丰富的经验，才能为整个游戏开发排忧解难。不过有时面对设计师们的“刁难”，研发部门也是“有苦难言”。比如我们都非常熟悉的《潜龙谍影》，制作人小岛秀夫就不止一次的将开发人员难倒，因为他的理念以PS2主机现有的能力实在难以表现，尽管如此，经过研发人员不断地努力和研究，仍然基本满足了小岛的要求，因此我们才能看见《潜龙谍影》这款游戏令人惊叹的表现。

制造游戏“心脏”的人

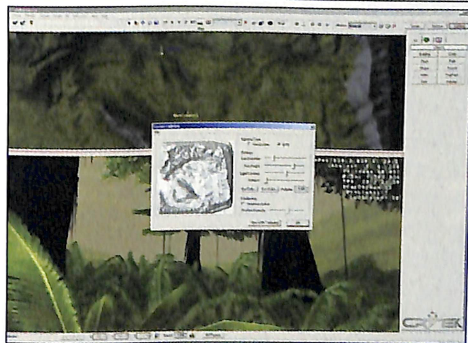
## 引擎程序员

**Engine programmer**

职业POWER：★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 技术和经验缺一不可 |

“引擎”这个词的原意，就是指发动机。拿一辆汽车来说，引擎的好坏直接关系到汽车的速度、性能、稳定性、操作感等一系列极为关键的指标。而放在游戏中，引擎程序则扮演着“心脏”的作用，一款游戏的情节、关卡、美工、音乐、操作等主要构成部分，都是由引擎直接控制，它将游戏中所有的元素捆绑在一起，让它们有效地、有序地进行工作。



▲这便是目前引擎的新贵——《FARCRY》的引擎“CRY”。

了解了什么是引擎，各位是否已经感到了引擎开发的重要性呢？在开发的过程中，一般引擎程序员分为“底层引擎程序”（low level engineer）和“A.I程序”（A.I programmer）两部分。其中底层引擎程序员是专门和数字打交道的人，他们负责完善和优化引擎，包括图形渲染、网络、输入、脚本等各部分，另外，底层程序员还要负责给各个部门提供引擎开发工具，比如说给A.I程序员提供脚本语言，供他们编写AI程序；给关卡设计师提供编辑器，供他们实现游戏关卡的雏形等等。




▲《上古卷轴4》因为引擎的强大，画面表现惊人。

拿到了脚本语言和开发引擎，接下来就是A.I程序员的工作了。相比工作较为枯燥的底层程序员，AI程序员接触的东西则有趣的多，他们可以直接面对图形界面，因此很多程序员更喜欢做A.I程序部分。他们会根据关卡设计师的设计，来实现各个关卡的具体内容，比如关卡中的敌人的A.I，各种道具和机关的实现，可以说游戏到了A.I程序员手中，基本就已经浮现出整个游戏的雏形。

**笔者按** 程序开发的过程非常复杂和专业，有兴趣的朋友可以参阅更专业的书籍，这里就不再赘述。






▲有人说《DOOM3》是为了卖引擎而诞生的游戏。

# 美术设计部分

美术设计是游戏制作中不可缺少的一部分，虽然游戏公司职业分类各有差异，但是在美术设计这个环节是大致相同的。通常在一个项目中，根据工作性质的不同，美术人员分为二维美术设计和三维美术设计两大部分。

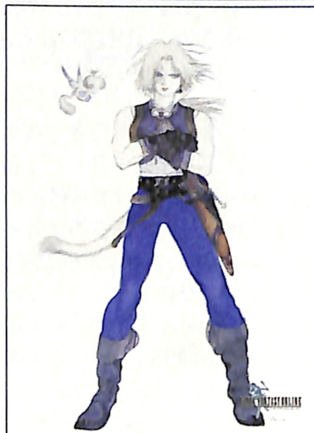
## [二维美术设计部分]

妙笔生花

### 游戏原画师 含艺术总监、概念设计师

| 含艺术总监、概念设计师 | |
|---|---|
| 职业 POWER： | ★★★★ |
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 有时 |
| ◆特殊技能 | 超强的绘画技巧和艺术修养。 |

原画师是项目中参与最早的一批人之一，也是离开这个项目最早的人。大概在我们的印象中，原画师都是很有名气的人，比如《勇者斗恶龙》的鸟山明、《最终幻想》的天野喜孝等等，不过那仅是在动漫业发达、炒作氛围突出的日本游戏圈子的一种现象而已。实际上，更多游戏公司的原画师都是默默无闻的工作者，并不为广大玩者所熟悉，但这并不代表他们的实力平庸，正由于他们的妙笔，一款游戏才拥有了充满个性的角色和美妙奇异的场景。







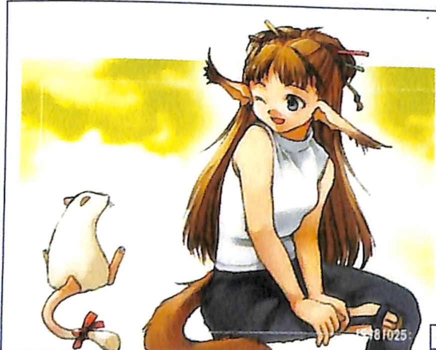
◆ 一组天野喜孝为《FF9》设计的角色形象

一般来说，原画师的工作是这样开始的：当游戏设计师将项目的初始文案写完之后，就会交到概念设计师手上，并向其讲述这款游戏的时代背景、风格、主要角色等等。"概念设计师"根据各个公司的情况，可能和原画师是一个人，也可能是艺术总监，但是无论是哪个职业也好，他的工作性质都是相同的，就是根据游戏设计师的需求，确立符合游戏世界观的艺术风格。

这些大致的框架确定好之后，原画师会根据其要求绘制出几个人物、场景、菜单的草图，然后连同文案一起交给管理部门审核，如果得到批准，那么整个项目就可以启动了。

项目启动后，游戏设计师一边写出详细的角色场景等设定，原画师也要同时进行更详细的设计绘画。基本完成得差不多后，画稿就会交付美术设计部门，由美工根据原画制作出游戏所需要的形态。如果是3D游戏，3D美工还要将平面人物建模，制作成3D人物或场景。在这个期间，如果美术设计师遇到困难会随时找来原画师调整，比如在3D建模时有些结构无法表现，那么原画师就要重新调整设定。而动画设计人员如果需要角色的某些动作设定，也会去找原画师来协助，这段时间是原画师最为忙碌的阶段，几个部门之间随时保持高度的协调，哪里出现了问题，"制造"问题的部门就要"返工没商量"。当角色建模和场景设计基本完成之后，原画师的工作基本就可以告一段落了。

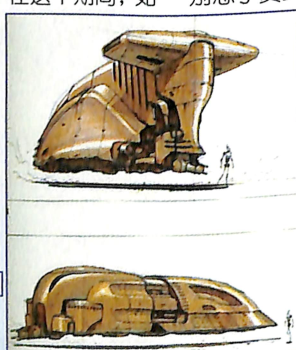
有趣的是，著名画家会提升一款游戏的知名度，相反地，一款成功的游戏也会让许多名不见经传的游戏原画师声名鹊起。比如2D格斗游戏《格斗之王》的人设森气楼，在游戏成功的基础上，他那独特的画风也成为了游戏的标志之一；还有给《魔兽争霸3》做原画设定的两位设计师，也随着游戏的成功而身价倍增。所以，当今后我们发现某些游戏角色和场景设计非常出色的时候，别忘了赞美一下它们的创作者——原画师。

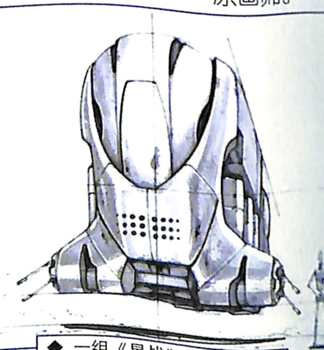


◀ 如今很多游戏都在走卡哇伊（可爱）路线



▲相当硬派的《魔兽争霸》人物设计





◆ 一组《星战》的原画设定

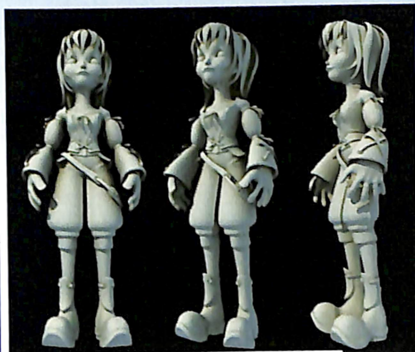
化腐朽为神奇

## 2D美术设计师

2D Art Designer

职业POWER：★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 强 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 美术基础、艺术修养、创意能力 |





◆ 一组未加工前的角色石膏模型

我们在衡量一款游戏的好坏时候，画面常常被我们放在第一位。而我们在评价游戏画面好坏时，实际上也在无形中评价着它的美术设计师（以下简称“美工”）的优劣。如果把游戏设计师比作游戏的“灵魂”，那么由美工所创造的就相当于游戏的“外貌”。一个优秀的美工，常常能够化腐朽为神奇，将一个美仑美奂的游戏世界展现在玩家面前。

在一个项目中，2D美工负责绘制游戏所使用的贴图，以及菜单、界面等图形系统；尽管在别人眼里，美工似乎可以随心所欲地舞弄色彩和线条，自由创造出各种各样美丽的游戏画面，但是实际上却不是这样。游戏美工和其他行业的美工不同，他们始终要受到一个硬件技能的制约，因此难题也随之不断。

在游戏美工界有这样一个有趣的现象，即越早期的游戏，越能体现美工的实力。为什么这么说呢？因为早期的硬件平台还很不发达，比如说很多DOS游戏同屏只能显示16种颜色，但很多游戏（尤以日式游戏居多）的画面却显得异常精美，让人不敢相信这仅是用16种颜色做出来的，这就是美工实力的体现。

如今硬件性能突飞猛进，几乎所有的家用游戏平台都可以显示16位真彩色，但并不是说游戏美工就此“解放”了，他们在制作贴图的时候，仍然要受到容量的限制，如果用一张色彩数、解析度非常高的贴图，甚至会把显存给整个塞满，那还如何运行游戏？因此往往需要美工用最少的色数，来表现最精美的贴图——这是其他领域的美工一般都不会接触到的情况，也是最考验实力和经验、以及自身艺术修养的难题。这方面，日本美工的口碑是最好的，因为日本的动漫业发达，美工基本都是动漫迷，对自己想要表达什么非常地清楚，自身也具备很强的经验和创造力。这一点欧美公司的美工就要差一些，因此我们经常会发现，欧美游戏的画面都比较昏暗，很少有清晰亮丽的画面表现。而国内的美工受到日本影响较大，画面配色还可令人满意，但是创意方面就明显不足了。



◆ 增加了光源变化的模型

另外，在2D美工中可能会根据项目的需要，另分为角色绘制、动画制作、界面绘制、特效制作之类的分工，但一般都不是常设职位，项目结束后多半就不存在了。









◆ 一组庞大的场景原画设计

## [三维美术设计部分]

三维世界的灵魂人物

## 3D美术设计师

3D Art Designer

职业POWER：★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 强 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 经常 |
| ◆特殊技能 | 美术基础、艺术修养、创意能力 |

3D美工的职责，就是将游戏中的场景及道具，并且将原画师设计的角色制作成3D形象，也就是专业术语“建模”，所以3D美工也被称作“三维建模师”，在这个制作过程中，3D美工要和主管、艺术监制以及游戏设计师积极沟通，听取他们的意见；另一方面帮助关卡设计师细化关卡，最后将一组组数据、一副副粗糙的草图“打扮”成为一位漂亮迷人、让玩家倾倒的“美眉”。一般根据项目需要，项目中还会设有角色设置组、三维特效组等等临时部门，角色设置主要是指在动画设计之前，进行骨骼绑定、设置权重等工作；3D特效我们就很熟悉了，他们负责设计游戏中的各种3D特效，比如说雾化、光源等等，这些都属于3D美术设计师的职业。



▲在很多时候，美工需要参考很多资料，才能完成一个角色的细化工作。

如今的游戏开发，已经不同于十几年前，只要两、三个人就能搞定了。尤其是美工，参加一款游戏开发的人员越来越多，团队越来越庞大，就必须做到分工明细，循序渐进。举个例子，如果一个小组开发《超级机器人大战MX》，那么根据需要会组建几个小组：

| | |
|---|---|
| 2D角色组 | 负责各种登场机体的二维图像的绘制 |
| 角色动画组 | 负责游戏中战斗动画的制作 |
| 特效组 | 负责战斗动画中各种特殊效果的制作 |
| 3D角色组 | 负责地图画面中三维机体的建模和贴图绘制工作 |
| 3D地图组 | 负责创建三维地图 |

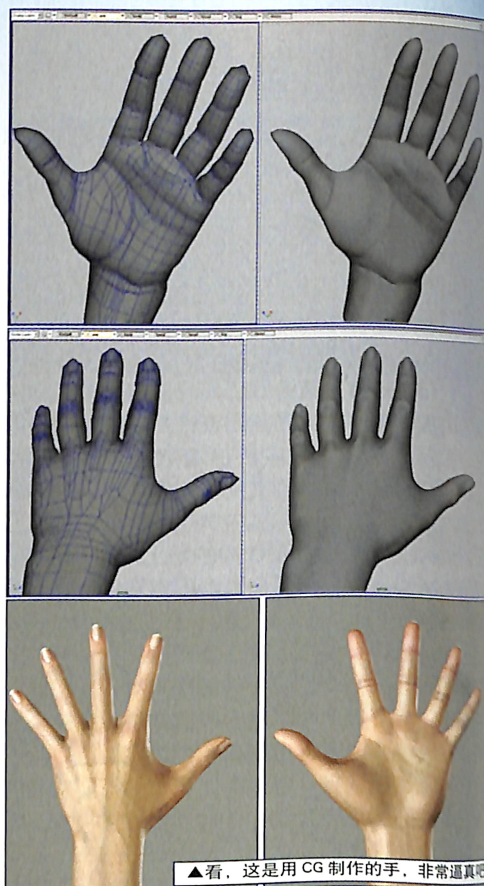
在这个项目中，每一个组都有一名负责人，

暂且称之为组长，负责下达工作、质量检验以及具体的制作，这样就完成了整个美工方面的分工合作。


▲美工在细化已经建好模的人物头部


▲从网格到圆滑的CG，一个京剧演员的头部就这样诞生了。




▲看，这是用 CG 制作的手，非常逼真吧


▲卡通形象被制作成 CG 就是这个样子的

## 让角色“活”起来的人
## 动画师
### Animation Designer

**职业 POWER：★★★**

| 项目 | 要求 |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 无 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 强 |
| ◆加班情况 | 有时 |
| ◆特殊技能 | 相关专业知识 |

动画部门常常容易被人同美术部混淆，实际上它们却是两个完全独立的部门。另外还有很多人认为动画部制作的就是游戏中片头片尾、过场中的 CG 动画，这种说法也是错误的，一般这类 CG 动画游戏公司都会承包给专门制作 CG 的公司，那么动画部到底是做什么的呢？

这个“动画”，其实是指游戏中角色的做出的动作所需要的动画。比如我们操作主角行走、跑动、打拳踢腿等等，这些就是动画师所要设计的部分。他们首先会根据游戏原画师给出的角色形象、基本动作以及 2D 美工或 3D 美工制作好的人物模型，还有游戏设计师所需要的动作种类和效果等等要求，由动画部的原画师先画出草图，再由动画制作人员进行加工处理。这样一来，原本在美工那里如玩具模型般的人物就“活”了起来，这时游戏设计师会根据游戏的需要对动作进行各种调整，直到满意为止。


▲这是一组《异度传说 2》运用动作捕捉技术的示意图，大概很多人看得不是很清楚，动作捕捉人员的表情非常投入，和游戏中完全一致。

有时为了达到和最大限度接近真人动作的效果，动画师还会采用一种叫做“动作捕捉”的技术。相信许多玩家对这个名词都不陌生，“动作捕捉”是目前流行于电脑CG动画以及游戏制作领域的一种技术，它的大致流程是先让一位真正的演员穿上紧身衣，动画制作人员会在他（她）的身上粘贴跟踪点，然后在周围放置几十架摄影机，这样这位演员的一举一动，都会被电脑精确捕捉到，然后制作人员再将数据进行处理，把演员的动态附加到游戏角色身上，这样这位角色就能做出和真人一般无二的动作来了。实际上，这种技术的优点不仅能够完全还原真实动作，达到出色的效果，还可以为动画制作节约成本和时间，所以目前已经被很多游戏所采用。


▲《皇牌空战 5》的 CG 片段

## 美术设计流程一览表

<table>
<tr><td colspan="2">概念设计</td><td rowspan="8">艺术总监</td></tr>
<tr><td colspan="2">原画设计（原画师）</td></tr>
<tr><td>二维美术设计</td><td>三维美术设计</td></tr>
<tr><td>2D 美工</td><td>3D 美工</td></tr>
<tr><td>2D 动画师</td><td>3D 动画师</td></tr>
<tr><td>2D 特效师</td><td>3D 特效师</td></tr>
<tr><td colspan="2">修改／细化</td></tr>
<tr><td colspan="2">完成／总结</td></tr>
</table>

# 音效部分

打造游戏中的天籁之音

## 配乐师

**Music Designer**

职业 POWER：★★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 有时 |
| ◆特殊技能 | 对音乐的敏感程度超强 |

你能够想象一款游戏没有任何声音是什么样子的吗？当然，同电影的“默片时代”相似，最早的游戏也是没有声音的，或者只有一些单音节、粗糙的电子效果音。后来随着硬件的进步，如今的游戏已经可以用媲美CD音质的音乐来做为背景音乐，以及用自然界真实的声音来制作效果音。当你听着游戏中优美的配乐并为之感动时；当你爽快地打击敌人，享受那种拳拳到肉的声效感觉时，请不要忘记配乐师及音效师在幕后的辛勤耕耘。

一款游戏的音乐小组通常都会有多位配乐师和音效师，他们负责制作整个游戏所用的音乐和音效。一般来说，在开发初期，游戏设计师会向音乐制作小组提供整个游戏的大纲，包括世界观、风格和剧情等等，然后经过进一步的交流，配乐师在大概了解游戏之后，会给游戏的音乐风格下一个基本定义。通常，配乐师最初着手的是场景配乐，因为它是游戏整体风格体现得最为突出的一个部分，也是音乐风格最为明显的部分——如果这是一款历史题材的游戏，那么在配乐上就应该选用笛子、萧、古琴、古筝等古典乐器演奏的曲子来增强游戏古朴的感觉；如果是一款未来题材的游戏，那么自然应该多用电子乐器，再配以节奏欢快的鼓点来突出高科技的氛围。如果选材不当，就会产生十分滑稽的感觉，是配乐师的失职，更是会导致游戏的失败。接下来，配乐师会继续根据游戏设计师的需要进行特殊场景音乐的创作，比如说战斗音乐、过场动画音乐、迷你游戏音乐等等，直到完成所有的游戏配乐为止。

在游戏音乐大体完成时，游戏设计师会将这些音乐拿到游戏中演示一下，看看和画面结合得是否完美。当然起初不可能一下子就配合得天衣无缝，这时就需要游戏设计师和配乐师共同进行调整，如果有不恰当的音乐就要修改甚至返工重做，这个调整过程所要消耗的时间经常要远远超过配乐师创作音乐的时间，也是配乐师最繁忙的一个阶段，最后所有配乐基本确定，配乐师就可以松一口气，接下来只需要应付紧急突发的变动就可以了。

还原一个无比真实的声音世界

## 游戏音效师

**Sound Designer**

职业 POWER：★★★★

| | |
|---|---|
| ◆魅力值需求 | 无 |
| ◆表达力需求 | 一般 |
| ◆沟通力需求 | 一般 |
| ◆技术力需求 | 极强 |
| ◆加班情况 | 有时 |
| ◆特殊技能 | 对效果音的敏感程度超强 |

很多读者大概通过一些节目了解电影音效的制作，也许你会觉得音效师是个很有趣的职业，他们用那简简单单的几种道具，就可以惟妙惟肖地模拟出各种声音。不过很遗憾的是，我们看到的仅是给译制片配音效的音效师而已，这种音效没有什么特殊的要求，只要单纯的“像”就可以，但是真正的音效制作可就不是这么简单了。

实际上，游戏音效制作的难度要高于电影。这主要是由于电影的情节是固定的，音效制作也基本是按部就班；而游戏的互动性更强，随着玩家位置的变化，来自各个方向的声音也会产生变化。尤其对于非常专业的FPS、赛车等游戏类型来说就更加强调这一点。



▲《彩虹六号》的音乐和音效都是同类游戏中数一数二的出色

举一个例子，著名的FPS游戏《彩虹六号》在音效制作方面就极为专业。首先，游戏中所有枪声都是完全真实的——这也就意味着，音效师若想表现它们，就必须找到真正枪支，然后将这些枪的开火、上膛等各种音效声音录制下来，再放到游戏中，通过游戏设计师逼真的设定，会令玩者产生一种使用真枪的错觉，这就是音效师的最大成功。

其次，由于《彩虹六号》是主视点游戏，玩者在游戏中所看到的世界应该和真实世界区别不大，因此在音场定位上就要非常准确，比如说从玩者面前开枪和后面开枪的声音就绝对不能是从一个喇叭中发出来的，如果你使用5.1声道的音响系统，你会准确地感受到子弹从你四面八方射来的真实感觉。除了立体声，一些不容易让我们注意的细节也是音效师发挥的所在。比如玩者在屋中时，打开和关上门听到的声音应该是有区别的；玩者操作的人物走在地板、地毯和沙地发出的声音也是不同的；各种汽车发动的引擎，也许我们听起来都差不多，但是在专家耳中却各有不同——试想，同样是一款打斗游戏，用拳头打到敌人身体上时，就算系统再爽快，再流畅，打出的声音和击打棉花差不多，恐怕游戏性也要跟着大打折扣。所以，当音效师表现得非常出色的时候，我们往往会忘记他的存在——因为一切都太真实，真实到我们会忽略到它的程度；相反如果音效很差，则会经常成为我们抨击一款游戏的理由之一。这也许就是音效师最大的喜悦和无奈吧。

### 题外话

**◆几种配乐师和音效师的特殊情况**

◆有时配乐师和音效师会由同一人担任，比如《潜龙谍影》。

◆有时游戏公司会请著名的音乐人来谱写游戏背景音乐，比如《彩虹六号》，它的背景音乐就采用了一位专门给军事题材电影制作配乐的音乐人。

只闻其声未见其面

## 配音演员

**Voice Actor**

职业 POWER：★★★★

◆魅力值需求：无
◆表达力需求：一般
◆沟通力需求：一般
◆技术力需求：极强
◆加班情况：无
◆特殊技能：有可能是名人


▲ 知名声优横山智佐

说起游戏的配音演员，很多人头脑中可能会闪过一些名字：如金月真美（代表作：《心跳回忆》主角藤崎诗织）、横山智佐（代表作：《樱大战》主角真宫寺樱）、井上喜久子（著名动画、游戏配音演员）等等非常著名的“声优”（配音演员日文称呼），在很多人印象中，配音演员似乎是个容易成名的职业？

实际上，游戏公司是没有专职的配音演员，一般来说，在一款游戏确定将启用配音演员以后，由制作部提议，主管部门审批完成，再通过各个渠道召集来配音演员，比如聘请知名的配音演员、

或者在配音专业学校或是社会招聘等等。在国内，一般游戏很少有配音演员；在欧美，对配音演员的重视程度也不高，更是很少以配音演员作为招牌，仅有一种比较特殊情况是，如果这款游戏是由电影或电视剧改编时，常会请来影视剧中原班演员来配音，比如EA在制作《指环王：双塔》及《指环王：王者归来》时，就启用了电影《指环王》的几位主演来配音。

对于配音演员的炒作得比较厉害的是日本，这仍然是得益于日本发达的动漫业，通常给动画配音的演员都是很知名的，例如井上喜久子、林原惠美、绿川光等等，他们本身就具备很高的人气，有的游戏甚至就是以这些名声优作为卖点。比如日本有一款游戏叫做《悠久幻想曲》，这款游戏一共出了6作，每一作都要启用多达30多名的声优，几乎囊括了日本所有著名声优；还有另一个比较著名的系列《超级机器人大战》，每一作都收录十几部动漫作品，角色多达几百位，而且每名角色使用的都是原版配音，同样也是一个声优们驰骋的大舞台。


▲《指环王》的游戏中动用了电影主演的配音。

# 游戏测试部分

在很多人的印象中，游戏一旦到了测试阶段，似乎就已经接近了尾声。实际上却并不是这样，测试工作在开发初期就已经展开，并且要贯穿于整个开发过程。值得注意的是，游戏测试在开发项目中占用的比例相当之大，甚至可以说是一款游戏质量好坏的重要保证，而通常我们却很少关注这个环节。那么，游戏究竟如何进行测试的呢？下文就将详细为您介绍。另外，由于参与测试的人员较多，本篇就不再以职业介绍的形式来描述了。通常来说，一款游戏要经过ALPHA、BETA和MASTER三个版本的测试，才能够最终出炉。

## 初级测试版本 ALPHA版

当各部门的开发人员将自己手中的部分大体完成，并经过测试和完善之后，游戏就已经形成了基本的框架。好比是一幢刚刚造好墙壁、地面的楼房一样，人们已经可以在里面行走了。ALPHA版的游戏应该已经可以进入并进行游戏，整个游戏流程基本完工，游戏相关文本也已经到位，但是最初运行起来一定会出现各种各样的错误（BUG），甚至是让游戏无法进行下去的恶性BUG，不过这个过程就是一个发现并解决主要BUG的工作，所有开发人员必须全部到位，以便解决随时产生的BUG，直到游戏可以大体上从头玩到尾为止。ALPHA版的主要目的是保证游戏的基本脉络已经能够理清，市场部和管理层对游戏的大致情况已经有所认识和了解。他们会根据这个版本提出许多意见，供开发组参考和修改。

## 主力测试版本 BETA版


▲《魔兽世界》Beta测试版本截图

在ALPHA版制作完成，并通过了管理层的认可之后，各部门的开发人员就要将ALPHA版进一步加工成为BEAT版，在BEAT版中，恶性BUG应该基本消除，并且贴图、音乐、音效等要素也已经到位，整个游戏已经比较完善，这时游戏要尽量避免大的改动，比如增加修改模式、规则或是AI系统等等，因为这样有可能会影响到整个开发进度，接下来就是专职的游戏测试员（Game Tester）登场时候了。

一般来说游戏测试员分为两种。一种是长期在游戏公司任职的专业测试员，他们都是经过层层选拔，经验非常丰富，如果是一般的小项目，专业测试组就可以搞定；如果遇到了大型的游戏项目，那么游戏公司就会临时招聘一些游戏测试员，而这些原有的专职测试员就会分别带领一批临时测试员投入到测试工作中去。

在拿到BEAT版后，所有的测试人员必须全力以赴去寻找游戏中所有的问题，无论大小与否、重要与否，并要刻意发掘一些正常情况难以发现的BUG。通常，测试人员将游戏分解成图形、操作、声音、网络、菜单、游戏逻辑等几部分，每个人针对自己员责的一部分进行测试，再定期将发现的错误反馈给开发人员，开发人员也将会及时修正并第一时间通知给测试员，如果问题未能得到解决，就需要反覆进行这个过程直到解决为止。

这里要消除一个人们认识上的误区，那就是并非所有的BUG都可以得到消除，有些BUG由于硬件上的限制和软件的设计问题，是很难或者无法被修正的，有些BUG虽然可以得到消除，但是会给整个开发进度造成较大的影响。一旦出现这种情况，就需要项目主管或是游戏设计师在不影响进度、发售时间等前提下，最大限度地修正游戏中的BUG。

## 最终完成版本 MASTER版

通过了对BEAT版的详细测试，游戏已经上市发售了，临时招聘的测试员一般也会被解雇。为了以防万一，测试小组还会在发售前最后进行一次检测。如果是PC游戏，则可以考虑上市发售的问题；如果是以游戏机为载体的游戏，则还要将这个版本送到硬件厂商，进行最后的审核，经过批准之后才能够发售。

## 题外话

### ◆对于游戏测试员认识的误区

在很多人印象中，游戏测试就是整天玩游戏，似乎这是一份非常"美妙的工作"。但真的是这样吗？

当然不是，而且恰恰相反，游戏测试是一个非常繁重而且枯燥的职业。因为在初期的测试版本中，游戏的BUG重重，且画面粗糙不堪，能够忍受并且玩下去，没有超人意志力是不行的。即便是到了后期比较完善的版本，你已经把这个游戏玩过了无数遍，已经从当初的新鲜感变得有些不耐烦了，更何况你还要集中注意力去寻找和测试游戏的BUG。这还不算，如果遇到流程比较长的游戏，你辛辛苦苦进行若干天的记录随时可能会遇见一个致命BUG而不得不返工，从头再测试一遍，如此往返几次，意志薄弱的人只怕早已经崩溃了，哪还有心情去享受玩游戏的乐趣了？

因此，如果你抱着玩游戏的心态想去做游戏测试员，那么笔者建议还是乖乖在家里玩成品游戏要好得多。


▶图为游戏制作人员在进行初期游戏测试

# 第三章 畅谈游戏制作——国内游戏人访谈

## 从数字中寻找乐趣——关于程序员

| 被采访者 | 瞿闻豪（以下简称“瞿”） |
|---|---|
| 职业 | 程序部经理 |
| 来自 | 上海朝华数字娱乐有限公司 |
| 采访人 | 姚舜禹（简称“姚”，下同） |

**姚：第一个话题，听说程序员的工作都比较枯燥，那么做游戏开发程序员会有不同吗？**

瞿：其实都是一样的，整天面对代码，数字，但是不同的是在于工作环境和气氛，还有就是自己最终的工作成果软件开发。根据软件工程，首先要了解市场需求和客户需求，根据他们的需求，进行相应的分析和设计，区别于商业软件的开发，游戏策划人员就会取代客户这一角色，程序员需要与游戏策划针对游戏的策划案一起讨论，分析其中存在的技术难点、实现方案等等。谈论的内容都是关于游戏的一切，自然和商业软件需要分析的内容不同，虽然要更辛苦和更费脑筋，但是也有趣得多（笑）。

**姚：原来乐趣在于理念，而并不在于实际工作啊（笑）。**

瞿：另外，对于开发出来的成果，程序员对待的态度也是不一样的，试想一个做MRP的开发人员，在完成了项目后，会像一个用户那样，整天往里面输入数据流，看各种报表么？而开发出来的游戏产品，如果做得好，开发人员自己也会作为一个用户，在其中体验，除了享受成就感之外，那就是享受游戏所带来的快乐了。大家众所周知的《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》，所不定在战网上你对战的，就是Blizzard的开发人员呢（笑）。

**姚：这么看来，虽然同样是程序员，做游戏的乐趣还是多呀，相信你这番话会让很多正在学习编程的朋友相当振奋啊（笑）！那么这个话题先告一段落，听说你在很多游戏公司中任过职，能谈谈你对国内游戏开发行业的看法吗？**

瞿：这个问题太大了（笑），那么我就说说个人的看法吧。

我认为目前国内游戏开发行业所面临的主要问题大致有三点。

第一点，技术、经验的积累还不够。从整个市场来说，我觉得目前国内游戏开发行业也许正在经历一个“大跃进”时期。国内的技术实力在开发单机游戏年代，也还没有达到一定的境界，一定的技术和经验积累。现在突然跨入了网络游戏开发时代，开发人员短缺的瓶颈一下子暴露了出来。之所以现在才暴露，是因为先前单机游戏在国内一直没能够好好的发展，就好像是一颗营养不良的种子，没有足够的养分，勉勉强强发了芽，而现在突然有了这么多种子，却还是只有这些养分，或者说掺了水的养分，看起来多了一些，但是远远不足以应对目前的种子。

第二点，是投资方的心态和对游戏行业的认知程度不足。目前国内游戏公司的投资方大概是这样一个运营模式：看好这个市场，就纷纷投资，但是他们并不了解这个行业的投资回报率，什么时候才能达到盈亏平衡点，以为今天播种，明天就可以收获。而公司的管理者或者缺乏经验，或者不敢把真正的游戏开发周期和规律告诉投资者，从管理学的角度来说，老板都是很脆弱的，不能吓到他们，一旦告诉了他们事情，那么投资也就没这么爽快了。所以，目前市场的国内游戏数量少，质量良莠不齐，我想在背后的每个开发团队都有其苦衷，往往最困惑个人开发团队的，不是技术障碍，而是开发时间和资金。

第三点，项目管理还需进一步完善。实际上，我觉得国内游戏开发制作中，最缺乏的不是技术，而是良好的项目管理和控制。国内软件开发业，很早以前就有一种做法，就是一个人的软件。做一个软件，靠一个技术牛人就足够了。事实也是如此，比如求伯君、王蒋民等等，他们缔造了一些神话，创造了一些奇迹，但是，随着软硬件规模的扩大，现在的一个软件工程，从需求分析到经费预算，到工作安排，以及每天的进度控制，项目开发周期的管理，已经不是一个人或者几个人的能力就能做到的。因此，如今Team Work（团队合作）这个词渐渐流行，时髦开来，每个人都会在自己的简历上添一笔：有良好的团队合作精神。招聘栏目上，也会有相应的这样的要求，这固然好，但是思想上的转变不是一朝一夕的事情，行业内的作风也不是一天能改变的，我们需要多学习国外精确的预估以及对风险的把控，从实践中积累经验，为更好地控制成本，更精确地确定项目开发周期，顺利地做好一个产品努力。





▲“星际”和“暗黑”，曾经一度成为电脑游戏的代名词，能够开发出这样的游戏者，确实让人敬佩。

## 游戏是一种服务——关于游戏设计师

| 被采访者 | Kirbyx |
|---|---|
| 职业 | 游戏设计师 |
| 来自 | 神游科技IQUE（中国）有限公司 |

**姚：我知道你是任天堂的Fan（笑），一直以来，任天堂的游戏都是老少咸宜。那么作为一个游戏设计师，你能从专业角度来分析一下任天堂游戏的制作理念么？**

Kirbyx：任天堂是一个老牌的传统厂商。也对游戏本身的吸引力很看重。而这也正是他们比很多其他公司有优势的地方。所以对于互动本身产生的乐趣——即我们常说的“游戏性”，非常注重。而且，为了增加潜在用户基数，普遍比较低龄化。

另外，任天堂的游戏也比较注重细节，比如在一个有很明显的主游戏流程中加入很多可有可无的附加可玩点，以增加游戏的乐趣点和意境等等。像《赛尔达传说》中就有很多小游戏的；《超级马里奥》中也有很多可以单独存在的乐趣点。而在制作本身方面，举个例子，马里奥该跳多高，多远等这种能力的设定，也是根据反复调整试验以后得出的。如果要我来做《Dr. Mario》（马里奥医生）这样的游戏，一开始设定的胶囊颜色数量恐怕不会只有三种的。但是在试验调整当中，具体该是多少种颜色，会逐渐地明朗起来。

**姚：也就是说化繁为简吧，接下来我想听听你制作游戏的理念，能谈谈吗？**

Kirbyx：我的？呵呵，不敢当。我现在还处在学习阶段。游戏策划的成材期是游戏制作的几个行当中最慢的。因为不管是美术或者程序方面的工作人员，如果对于游戏制作本身的了解不足够，那么做个一两年的游戏，利用自己的经验，就可以做的比较顺利了。当然，这两个行当的进入门槛是比策划要低一些的。但是策划来说，本身是对游戏的整体和细部的设计工作，与此同时还要辅助整个项目的开发过程。在这其中经验的多少会起到相当大的作用。而这种经验的积累并非一两年可以完成的。美工和程序员方面只需要专

门精通他们自己的专业，策划方面，知识积淀相当重要，而这也不是一蹴而就的。

**姚：那么你认为一个成型的游戏策划，该具备哪些素质呢？**

Kirbyx：策划的能力分为两个部分，制作能力与创作能力。创作能力方面不需要很多经验，但是制作能力却完全有经验决定。一个没有经验的策划可以把一个很好的idea做成垃圾，一个有经验的策划也可以把冷饭炒得很香。自己的风格和理念形成也很容易，关键是必须有经验，这些东西才能够忠实的实现。如果没有经验，那么风格理念都是浮云了。而且随着经验不断丰富，自己的风格和理念也在不断地升级和修改。

**姚：看来要想成为一名好的游戏设计师，是一个长时间学习的进步的过程啊！**

Kirbyx：确实，因为开发游戏不是一个人的事情，所以想忠实实现自己的最初想法并不是容易的事情。特别是对于经验不够的策划来说。

**姚：那么你认为作为游戏设计师，应该本着的原则或者宗旨是什么？**

Kirbyx：我觉得，任何一个游戏策划，都应该秉承这样一个原则，那就是：游戏是一种服务。

**姚：这个说法倒是第一次听说，能具体说说吗？**

Kirbyx：很简单，因为游戏本身就是用来伺候人的啊，如果玩家不满意你的游戏又怎么会肯掏钱买下它呢？（笑）

**姚：确实是这样的啊（笑），不过现在有很多让玩家非常困扰的游戏，比如操作要求非常苛刻，让玩家饱受挫折感，又或者视角非常蹩脚，让人晕头转向，这些游戏你是怎么看的？**

Kirbyx：这就是游戏设计者本身的问题了。实际上没有人敢故意在人机交互的友好程度上面给玩家设难题的。操作的要求非常苛刻的游戏，实际上是把操作变成了游戏性的一部分了。把自己的想法强加于玩家头上也没什么不可以的，最关键的是强加上去的东西是否能够得到玩家的最终认同。而且，人机交互本身的内容也不仅仅只限于操作性的。

**姚：那么你能聊聊在工作中的一些体会么，比如说快乐和辛酸之处？**

Kirbyx：其实很多时候，快乐都是自己找的，辛酸都是人家给的。在国内的公司中，策划这个工种是没有很显著的成绩的，而正因为此也受到其他工种的怀疑。

**姚：为什么会有这样的局面？**

Kirbyx：目前国内很多公司担任策划工作的入行者很多以前都是游戏玩家。无论是TV的还是PC的。包括我在内也是这样。而游戏因为是一种“伺候人”的玩意。让客户不爽是一件不明智的事情。所以游戏在大多数情况下，都会让客户感觉到成就感。而游戏与其他娱乐形式不一样的地方就是互动性。而正是这种互动性，让这种成就感会不断地膨胀。而这种互动性导致的成就感的膨胀，会让玩家把自信积累下来。最后产生对性格的影响。所以在来自玩家的策划当中，相当一部分人比较自大——这是很主要的一个策划受排斥的因素。

**姚：原来是性格方面是主要原因，那么其他方面呢？**

Kirbyx：另外一个因素就是术业有专攻的美术方面和程序员方面，对自己的专业当然会有自信。但是却要以策划的意见工作。他们的心中比较难接受外行的领导。实际上这也是比较容易理解的。而且，游戏制作当中，是不可能没有返工的。就算是任天堂这样的世界顶级公司，返工量也很大。这也会加剧矛盾的激化。

**姚：如果是长期合作的团队，那么互相之间就会更有默契吧。**

Kirbyx：长时间合作的团队当然会好些。但是现在的年轻人（但愿我还算），比较浮躁，很长时间呆在同一个团队的情况比较少了，跳槽很频繁——不过这应该不光是游戏公司而已（笑）。

**姚：我也发现了这一点，国外也是这样吗？**

Kirbyx：国外的话，看什么公司了，日本公司还是很安定的。

**姚：那么你觉得这种频繁跳槽现象对于游戏开发来说，是有利还是有弊？**

Kirbyx：当然是弊大于利啊。配合程度、公司之间的风格转换，新环境的适应等等都是问题。

**姚：最后，请你对想要成为游戏策划的朋友们提一些忠告和建议。**

Kirbyx：仅仅因为纯兴趣而想来做游戏的人还是放弃比较好，除非你有足够的了解以后还打算一辈子做这个行业。还有，这是一个很辛苦，并且需要拼搏与奉献精神的行业，韧力与耐性很重要。很多人认为做游戏是非常轻松的一个职业，实际上完全不是这么回事儿。



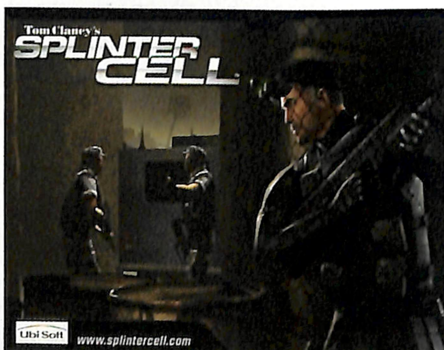

▲任天堂的游戏，简单而快乐

## 将游戏设计和制作结合为一体
## ——关于关卡设计师

| 被采访者 | 于海鹏 （以下简称“于”） |
|---|---|
| 职业 | 关卡设计师 |
| 来自 | 上海育碧电脑软件有限公司 |

**姚：目前很多人都知道游戏策划，关卡设计这个职业听起来还是非常耳生，那么你能为大家简单介绍一下关卡设计师的性质，以及在游戏开发中的重要性吗？**

于：关卡设计和游戏设计都是很重要的，可以打个不恰当的比喻，两者就类似于武器研制中的“设计”和“工艺”的关系吧。到了一定水平后，设计是容易的，而且也可以逆测绘（游戏设计中就算是借鉴其他游戏吧），但是工艺就很难，因为无法借鉴抄袭。关卡设计可以有条条杠杠的东西，但是你不能就这样照本宣科，每一个关卡的每一个地方都需要随机应变，根据具体情况的不同，对应调整地形，敌人摆放和AI调制等等因素。大体上说，关卡设计结合了游戏设计和制作为一体，而游戏设计师和关卡设计师，是两个螺旋上升，互相促进的职业。




▲《分裂细胞：明日潘多拉》就是上海育碧独立开发完成的世界级大作。

**姚：这句话确实点出了关卡设计的性质，那么能再说说关卡设计在各个游戏公司的不同情况吗？**

于：据我所知，在日本很多公司里，关卡设计的工作是由美工和程序员分担掉的。但是欧美公司往往提出一个单独的“关卡设计”的概念。我个人认为，欧美公司的方法是很科学的，它职别分明的目的只有一个：便于流水化生产。说到这里，可能有很多人会觉得，流水化？游戏制作应该是很感性的东西，流水化似乎太世俗了些？

**姚：我也是这么认为呢，流水化的制作会不会让游戏缺乏情感，变得很模式化？**

于：其实这并不矛盾。大家可以想想，欧美公司的游戏不是一样惊人、一样出色吗？流水化只是一种工作方式，并不是肯德基的汉堡烹制。在这个流程下，个人仍然有充分的发挥余地。比





如说《Half Life 2》吧，这个游戏的关卡设计师真是才华横溢！我看到了许多令人称赞的地方，这倒不是说他有什么创意很新、很玄，而是说他这个关卡的搭配、细节的调整都很出色，而且在制作的各方各面也都不俗。比如说，游戏中紧接着一代的情节从地铁出来，每个靠近玩家的NPC都会和你点头，说话时看着你——这实际上是用脚本写的，但是却给人以“人工智能”的感觉，仿佛NPC是“活”的一样。能把这些人物、动画、声音统统有机组合在一起，就是最能体现关卡设计师能力的地方！

**姚：听了您的介绍，觉得关卡设计真是个既有趣又有分量的职业啊。**

于：确实是这样，关卡设计师在关卡中，始终起一个牵头作用。咱们还说《Helf Life2》，也许有人能够记得有个僵尸的走廊，玩家可以用发动机旋翼砍掉僵尸的头颅，或者可以用吊车吊起集装箱砸死敌人，这些设定看起来没什么新奇的地方，但是能够想到这点，然后表现出来，就是非常不容易的事情！游戏性在哪里？在于互动！合理的互动！竭尽所能的贴近真实！

**姚：我稍微打断一下，像这个“发动机旋翼砍掉僵尸头颅”，一般人都会以为这是游戏设计师的设想，实际上却是关卡设计师的功劳？**

于：实际上是这样的，一般来说，游戏设计师会提出发动机砍头，但是怎样的发动机？怎么砍头？敌人如何走过来被砍？这些都是具体结合关卡的，当然就是关卡设计师的工作了。你想，如果整个游戏中，千千万万这种小细节，都要游戏设计师去想去做，那他不得累得吐血？（笑）

**姚：我懂了，就说游戏设计师提出概念，而关卡设计师把概念转化为实际。**

于：差不多就是这个意思。

**姚：你认为关卡设计这个职业的发展前途如何？**

于：发展前途不错，因为关卡设计是重制作的，随着主机机能的提高，关卡设计会越来越重要。比如XBOX2这台主机，机能惊人啊。这些机能就要消耗制作，3D美工和关卡设计师就是能充分体现这些机能的佼佼者！硬件性能越强，关卡设计师的发挥余地就越大。比如说“物理引擎”，算法很早就有了，但是为什么现在才被成熟地应用于游戏中？就是因为现在的硬件性能可以表现它了。

**姚：那么你认为要想成为一名好的游戏设计师，应该具备什么样的素质和能力呢？**

于：几个方面吧。首先肯定各种游戏要玩的多，类型要广泛。然后最重要的是常识，什么理念、创意、灵感，统统不如常识重要。

**姚：这个“常识”的含义是？**

于：具体点说就是判断力。比如说有的人，在设计上会将精力放在游戏的可玩点上，但是完全脱离限制的考虑就不行了。比如正在做一款即时战略游戏，他却加入了动作游戏的要素，这就是没有常识导致的。他只知道：我做游戏，要好玩！《大金刚》好玩！所以无论什么游戏我都要加入《大金刚》的要素！但是很可惜，这完全是错的。

可以说常识是影响你工作质量很重要的一点。一个常识差的人，根本毫无作用。我这里不少做到后来走了的人，都是这里有问题，他们绝对是理论的高手，但是做起来就是不对路。

**姚：就是说，自己的想法不仅要超前、好玩，还要能够合理、对路。**

于：对，要时刻想到限制，不是说我做一个、想一个，而是骨子里面有这个概念。很多东西我脑子里一闪念，就否定了，如果你还要拿出来评价、试验，然后才知道不行，这不就浪费了人力物力了？

**姚：不知道我理解得对否，你的这个常识，指的是经验？**

于：准确地说是从经验中养成的常识吧。还有就是要有3D空间想象力，毕竟关卡的结构是你定的。还有就是要有一些编程基础，现在的游戏，和早几年不同了。脚本是必备的，利用脚本进行高级AI编程，是必须的。比如《Half Life2》，在COD里面，规模巨大的脚本看得我们几个专业的都心惊胆战。（笑）

**姚：那么关卡设计师的工作辛苦吗？经常加班吗？**

于：很辛苦，也经常加班。其实你看吧，欧美游戏也好，日本游戏也好，只要是一个出色的作品都有一个共同点，就是制作组呕心沥血做出的，没有那种早九晚五的就能做出好作品——所以说，游戏制作部门都是充满加班的。（笑）

## 踏实与专注的艺术追求
## ——关于美术设计师

| 被采访者 | 应皓（以下简称“应”） |
| --- | --- |
| 职业 | 艺术总监 |
| 来自 | 朝华数字娱乐上海有限公司 |

**姚：作为美术设计师的头头儿（艺术总监），您在工作中的心得体会是？**

应：我觉得做游戏的美术设计真是个学无止境的职业。游戏所能包容的东西太多了，以至于每接触一个不同的游戏引擎、每做一个不同的项目，都会遇到新的问题、新的挑战。作为美术设计师要永不停止学习的脚步，即使在8小时工作之外，也要花大量的时间学习新技能和新的理念。

多做观察也是个很好的学习方法。任何的艺术创作都来源于生活，上帝给了人双眼就是用来看清这个世界。无论是人、物、事，都是美术设计师可以观察的对象，也是创作中灵感的源泉。闭门造车的人至多之可能是一名画匠，他只能按照别人的设计和别人的要求进行制作和修改；而无时无刻都热衷于观察的人，对世界万物有着深刻的感悟，即使是一片锈蚀的铁片都能激发无限的创作灵感，这样的人才能成为高手、大师。

**姚：那么您认为美术设计师所应该具备的基本素质是？**

应：我觉得要想成为一名合格的美术设计师，我觉得必须具备以下几点：

一、扎实的造型和色彩基础；

二、做事专注，不会被外界因素和主观情绪轻易影响，踏实肯干；

三、具有专业精神，掌握专业技术，对高质量的无限追求。

另外除了具备相当的技术实力，自身的修养


▲CG制作的逼真MM，眼神非常生动

也是非常重要的，比如说“沟通”——现在的游戏开发已经不是过去手工作坊式的小规模开发，而是需要多人、多团队协作的大规模制作。所以，良好的沟通能力能够迅速理解工作内容、协调团队内部和外部的关系，从而提高工作效率；还有一个重要的素质就是“谦虚”——这是我所接触


▲CG制作的动物，注意它身上的毛

到的大多数美术设计师最大的问题。在从事商业制作的过程中，美术设计师的工作相较于程序员的工作，会受到更广泛的批评，每个评价者都会以自己的审美为标准，提出主观的意见。这时，就需要美术设计师具有谦虚的品德，以学习、包容的心态听取各方见解，有时候外行的意见看似很不合理，却闪现着智慧的火花，专业人员可以从中汲取一些灵感。我以前学画的时候，经常把画作给年迈的外婆看，正因为她不懂绘画的专业技术，有时给出的评价比专业人士的意见更有价值。

**姚：我听说美工对于软件的依赖比较多，是这样吗？**

应：我认为软件只是一种工具，任何人经过一定时间的培训都能掌握。同样是使用一个软件，但为什么有的人做出的作品非常专业、非常漂亮，而有的人的作品就要差一些呢？对软件操作的熟练掌握，只能加快制作的速度，与质量的提高没有直接关系。而上面提到的那些基本素质，才是与质量息息相关的因素。

**姚：我想问问您，对于目前业界“2D游戏没落，3D游戏主流”的现象，您是怎么看的？**

应：怎么说呢，3D制作的大部分概念和要求与3D游戏中是基本一致的，其实也是绘画中的基本要求。比如对造型的要求（结构、比例）、色彩（配色、体积感）等等。因为我是由做2D游戏开始入行的，所以对2D游戏很有感情。

其实，我的看法是3D游戏继承并发展了2D游戏的表现。2D的基本元素是什么？点、线、面；三维则是：点、线、面、体。刚才说过，3D游戏制作中建模时的要求与2D游戏是一样的：结构和比例必须准确。简单说，就是造型准确。因为3D模型是具有体积的东西，而2D图像则是一个面，所以在制作其他角度的图像时，3D技术更加快捷，但基本的造型原理还是和2D一致。

因为有了体积的概念，3D世界可以表现的角度更多，制作速度也加快了。2D游戏中的动画，以前是逐帧描绘的，需要大量的人力和时间；3D技术使动画的制作更为快捷。但3D动画在力学表现、时间控制方面的原理与2D动画是一致的。我觉得，3D游戏的崛起并不意味着2D游戏的没落。从美术的角度来讲，2D和3D是一种表现方式的变化。至今出现的大量卡通渲染风格的游戏，比如《JSRF》、《红侠乔伊》、以及马上要出的《大神》，2D表现风格反倒是借助了3D技术显现出新的生命力。我这里关于2D游戏和3D游戏的观点，是撇开游戏方式，仅谈表现方式。

**姚：既然谈到了卡通渲染，那么正好我有个问题要请教，这种卡通渲染技术和普通的3D技术有什么本质上的区别？实现起来是否比一般3D游戏更难呢？**

应：这个是一种误解，很多人都以为卡通渲染风格主要是依赖美工，但实际上却主要是程序方面的工作较多一些，美工这边的工作与通常的3D游戏没什么区别。准确地说，卡通渲染风格是美工与程序双方紧密配合才能达到的一种视觉效果。


▲很有味道的一张游戏插画

# 玩游戏的另一种境界
## ——关于游戏测试员

| 被采访者 | 徐海灵（以下简称“徐”） |
|---|---|
| 职业 | 资深游戏测试员 |
| 来自 | 上海育碧电脑软件有限公司 |

**姚：一提到游戏测试，可能很多人都会认为：啊，游戏测试，就是整天玩游戏吧？那是多么“爽”的一个职业啊！真的是这样吗？**

徐：呵呵，确实从字面上看，这个职业给人一种很轻松的感觉。但是实际来说，我们有几个月的时间都在测试同一个游戏，并且要不断面对游戏中的各种问题，工作的枯燥和繁重程度是远远超过一般人的想象的。

**姚：那么，做游戏测试员就没有乐趣了吗？**

徐：当然不是了。对于一个喜爱游戏的人来说，有可能他就愿意自己的时间在游戏当中度过，所以这种枯燥对他来说也许是一种享受也说不定（笑）。另一方面，由于测试员是从游戏还未完成的时候就加入测试的，他对这个游戏会进行全程的跟踪和研究，所以他会知道很多普通玩家不知道的内容和秘密：比如游戏中因为工期或技术问题最后没有加进去的关卡，以及一些制作方面的知识等等，这也是非常有吸引力的。还有，一件事情想要做得好是无止境的，就像所有的工作一样，测试员对于测试水平的追求同样也是不断提高的。



**姚：听您这么一说，我觉得游戏测试员倒是个很好的工作，起码能够学习很多游戏制作方面的知识啊。不过我还有一个问题：如果我是个游戏测试员，遇上了自己不喜欢的游戏，我有选择不玩的余地吗，或者说“这次测试我就先不参加了”这种说法？**

徐：你这个问题一般发生在刚步入游戏测试领域的人身上，越是资深的测试员选择就越小，因为他的能力决定了很多特定的测试工作都要依靠他的经验和智慧才能有效地完成。选择的余地在于，如果同时有不同的游戏在测试，他可以提出愿意加入哪一个；或者在一个游戏的不同部分，他更愿意测试哪一个部分。这些在测试开始之前，项目负责人会和组员充分讨论的，保证大家又有兴趣效率又高。但是一旦测试开始了，就不能退缩了，我想在其他工作当中，这样的人也不大会是成功者吧（笑）！

**姚：确实是这样啊，作为本职工作，“哪里有需要，我们就到哪里去”（笑），接下来能请你讲讲，做游戏测试和普通玩游戏有什么区别吗？**

徐：我觉得玩游戏是被包括在测试游戏之中的一个概念。在我们测试游戏的时候，我们也必须像一个普通玩家一样去玩这个游戏，但这只是测试游戏的一个内容，我们还要进行更多的测试工作。

首先说要进行全面测试。构成游戏的所有要素都要查到。比如一个游戏有好几种键位设置，玩家当然会挑选最顺手的那种，但我们测试员就要每样都用（由不同的人负责）；再比如说像《分裂细胞：明日潘多拉》这样的游戏，你打掉一盏灯可以制造一个黑暗区域帮助你潜行，玩家只是在必要的时候这样做，而测试员则会很执著地把游戏中所有的灯都打掉看看；再有，普通玩家玩游戏不会对一个游戏的菜单特别感兴趣，但是测试员在测试的时候就会经常整天在菜单里转悠……诸如此类。还有就是，测试一个游戏经常在极端条件下进行，程序员可以让你永远满血加无限弹药，



这样你会轻易制造出别的玩家很小概率才会遇到的情况。还有，测试游戏的时候要跟程序员密切配合，执行他们想要做的测试，很多时候都以数据为结果，测试员必须在玩游戏后统计数据和资料，这和普通玩家游戏区别就很大了。

**姚：我听说游戏测试员是个临时的职业，是这样吗？**

徐：我们有长期的，也有临时的，每个项目都需要临时的测试员。

**姚：能说说长期测试员的情况，和临时测试员的情况吗？比方说，什么情况下需要临时测试员。**

徐：一般是项目进行到Beta版本以前开始招收临时的测试员。

**姚：那么长期测试员和临时测试员工作性质上有什么不同吗？**

徐：没有什么不同，只是因为有测试任务的时候需要的人很多，但是没有测试任务的时候就显得太多了，所以只能如此。不过长期和临时只是相对的，表现好的临时测试员有机会转为长期的。

**姚：在工作中，测试员会不会因为是“挑刺儿”的工作，而被同行们非议呢？**

徐：呵呵，至少我没有感到过。大型游戏开发很复杂，有些问题是难免的，开发人员都理解这一点，所以他们不会因为你的工作性质反感你，但如果你的工作没有做到位他们则会抱怨的。一般来说，开发人员和测试人员都希望对方的水平能比现有的更高一些（笑）。

**姚：那么你觉得游戏测试员这个职业有发展吗？它是爱玩游戏的人适合选择的一个职业吗？**

徐：任何游戏的制作都离不开测试，所以，游戏测试的发展前景和整个行业的发展是同步的。因此我个人还是有信心的。对于爱玩游戏的人来说，我觉得它的确是一个适合的职业。不过光是爱玩还是不够的，前面说过，玩游戏只是测试游戏的一小部分啊。

**姚：你能给想要从事游戏测试员的朋友一些建议和忠告吗？**

徐：我觉得，首先不要因为玩游戏而忽略其他方面的学习和提高；其次对游戏本身来说，兴趣要广泛一点，各种平台和游戏类型都玩玩，对于自己喜欢和擅长的，最好能成为高手；再就是多和别的玩家交流、切磋，不要自我封闭。有条件的话多了解一些游戏制作方面的知识，会对你进行工作非常有帮助。



## 用心谱写每一首游戏音乐——关于配乐师

| 被采访者 | 罗晓音 （以下简称“罗”） |
|---|---|
| 职业 | 资深游戏配乐师 |
| 来自 | 金山软件成都分公司 |

**姚：据我所知，国内的游戏配乐师非常少，比起不断涌现的程序员、美工和游戏策划，为什么配乐师这个职业这么冷门呢？**

罗：这主要是因为游戏公司对于配乐的重视程度还不够；另一方面，配乐师本身的实力也不是令人满意。如果公司真肯投入，培养出好的配乐师，做出好的游戏音乐也不是很难。

**姚：这也许就是大环境的问题了，不过还是诞生了像您这样的佼佼者，那么能谈谈您的工作体会吗？**

罗：佼佼者这个词可不敢当啊（笑），革命尚未成功，我要走的路还很长。

我觉得作为一个音乐师，首先了解自己的产品，也就是游戏作品；另外还要充分了解玩家的心理，还要注意市场的动向等等，总之，一切在自己能力范围之内按需设计音乐，不能出格。

**姚：那么您在项目中和开发人员交流得多吗？**

罗：在游戏开发过程中，最起码的就是沟通，当然配乐师也不能例外了。一般我都是先和游戏



▲ 测试音效用的音效室，屏幕上的是《彩虹六号》

策划沟通，然后来作曲。如果策划对音乐这块把握不足或者经验不够就需要自己考虑得更多了；如果策划对音乐方面有研究，我就可以直接看策划案迅速找到需要的感觉。（作者按：这句话充分点出了游戏设计师知识面的重要性。）

除了游戏策划，和地图后期的设置人员、项目管理人员交流得也比较多一些，我觉得配乐师的最高境界是，他写出的音乐精彩到让大家争着想用游戏表达出来（笑）。

总之还是“态度决定一切”。首先推动很重要，把自己当作发动机，能够推动别人接受自己的意见，达成共识，最终让游戏具有出色的音画表现能力。

**姚：那么，配乐师需要对游戏有很深的了解吗？还是可以随心所欲地按照自己的理念制作音乐？**

罗：这要看制作什么游戏了，一般来说RPG可能对剧本的了解要求高一些，并且制作RPG的音乐是所有游戏类型中难度最大的，因为它跟电影音乐很接近，要跟随剧情的变化来把握玩家心理，还有不断反复的可能，而配乐必须要让玩家觉得好听并且不厌烦。

**姚：您觉得一名配乐师应该具备什么样的素质呢？**

罗：配乐师不一定具备作曲能力，如果不会作曲可以拿别的曲子来配，当然首先要解决版权著作权等问题了（笑），如果会作曲的就更完美了。最重要的是对音乐的敏感，对玩家游戏心理的把握，因为游戏配乐并不是一个独立存在的东西，它是要结合游戏的。

并且游戏音乐是一门比较严肃的工作，不同于流行音乐和流行的歌曲，不能盲目混为一谈。我的建议是，游戏配乐师应该多对影视作品的配乐多了解、多分析，也许会有不少收获。



▲ 一款好的游戏绝对不能缺少了优秀的音乐

## 结束语：敲开游戏公司的大门

当你手拿着自己的简历，在游戏公司的大门口徘徊之际，心中是不是充满着不安与期待？在你心目中，那个制造游戏的神秘殿堂，又是怎样一种景象？

“游戏公司嘛，应该是个很开心的地方，游戏可以给大家带来快乐，工作自然也很开心了！”

笔者在和一位朋友闲谈时，他曾经满怀憧憬地说了这样一句话。也许，正在看着本文的你也曾经有过这种想法吧，那么当你看过本文以后，大概会很失望——游戏公司原来是一个铁板钉钉、规矩很严的地方，游戏制作的流程也是有条不紊、按照严格的要求一步步地进行着，似乎并不像一般人所想象得那样轻松。而更为重要的是，想成为游戏公司的一员，不仅仅是会玩游戏，还要具备那么多方方面面的知识和阅历，这要求是不是太高了一点儿？

笔者还知道，这篇文章还会给那些想凭借几个创意或是剧情小说就想做游戏策划、监制的朋友们以很大的打击，因为游戏策划实际上所要做的工作要实际得多，也繁重得多。同样的，游戏测试员的工作就更加繁重和枯燥，笔者的一个朋友曾经做了两个星期的测试员就跑了回来，并发誓再也不做类似工作了。

那么，做制作游戏的职业就真的像你所说，一点儿也没有乐趣吗？

——当然不是。

如果你真的能够成为游戏公司的一员，一个开发项目的一份子，随着工作的展开，自己的创意逐渐变成看得见、玩得痛快的游戏成品时，那种成就感也是前所未有的，就好像你亲手栽种的一颗小树苗长成参天大树一般，这是一种能够令人陶醉的快乐。

另一个能够让你心仪的，就是游戏制作组那种特别的工作氛围。同其他企业不同的是，小组中的成员都是喜爱游戏的人，爱好相似，自然共同语言也多，无形中工作起来就轻松了许多。大家在闲暇时间多半会聚在一起切磋游戏，以“武”会友，这也给本来显得较为枯燥的工作注入了新鲜的活力。另外，游戏公司也是一个非常个性化和人性化的企业。在游戏公司上班，你不必担心你的“奇装异服”会招来老板的唾骂；也不必担心自己的形象过于“另类”而引来同事奇异的目光——因为他的形象也“毫不逊色”。正因为游戏和先进文化接触得多，所以游戏公司的人都很善于接受新鲜事物，观念也非常新颖和前卫，和一些企业中顽固不化的“老古董”相比，这里不正是许多人心目中的“天堂”吗？

喂，正在游戏公司外面徘徊着的你，还在等什么呢？赶紧推开门，大胆地走进去吧！

## 后记

在我撰写本文的过程中，有很多人问我：“你对游戏制作领域并不熟悉，为什么还要不自量力地去写这样一篇文章？”

起初我不以为然，认为自己虽然不熟悉游戏制作，但是通过查阅资料一定也可以完成。但是随着文章的深入，我越来越发现在这些所谓的“资料”中，得不到我所需要的东西——我想要写的，是一篇实实在在能够“揭秘”游戏公司，让更多的人对游戏制作流程、以及其中的各个职业有一个全面了解的文章，而不是那些枯燥无味的数据。因此我便开始走访在游戏公司工作的朋友。在本文的写作过程中，他们随时都在给予我建议和意见，帮助我修改和完善本文。通过这篇文章，我第一次对游戏公司的内部有了如此全面的了解，相信对于阅读本文的很多读者来说同样也是如此。可以说，没有这些朋友的鼎力帮助，这篇文章是绝对无法完成的，在此我要向他们衷心地表示感谢。

我创作这篇文章的动机有两点：第一点是国内很多人对游戏制作的认识误区很多，而一直以来也没有一篇文章能够对游戏公司加以详细的介绍，这样就导致很多有志于从事游戏制作行业的人缺乏明确的方向感，游戏公司的各部门是如何分工的？自己擅长的部分到底属于哪类职业？游戏的制作流程是怎样的？他们每个月的收入多少？这些问题都没有一个具体的概念，有时竟然会出现想成为游戏策划的朋友跑去学习编程的笑话。因此我觉得有必要帮助他们了解这些内容，才能更好地，更有目标地学习。

第二点就是满足一些读者朋友们对于游戏幕后制作的探索欲望。他们并不想成为游戏公司的一份子，但是对于一款游戏的制作过程却很感兴趣，他们想知道游戏菜单究竟是谁设计出来的？角色又是谁画出来的？那些稀奇古怪的想法又是谁提出来的？等等诸如此类的问题。我想，既然电影的制作都会经常曝光，许多幕后制作人员都会走出来让广大观众认识，那么我们游戏为什么不能学一学呢？以前我们只对某些国外的游戏人比较熟悉，很少有人关注国内的游戏人。目前由于国内游戏制作市场并不是很规范，所以本文介绍的多半是来自外资企业的开发人员，但是他们本身的确是不折不扣的中国人，他们的作品已经完全不逊于国外甚至赶超国外的游戏。那么通过这篇文章，也会让更多的人了解他们，更多的去关注国内游戏业界。

以我个人的微薄力量，能达到这两个目的，也就非常知足了。

**本文得到以下单位和个人的大力支持（排名不分先后），特此深表谢意：**

**上海育碧软件有限公司**
于海鹏（游戏设计部经理）
钱勇（游戏设计师）
徐海灵（游戏测试员）

**金山软件成都分公司**
罗晓音（游戏配乐师）

**神游科技 IQUE（中国）有限公司**
Kirbyx（游戏设计师）

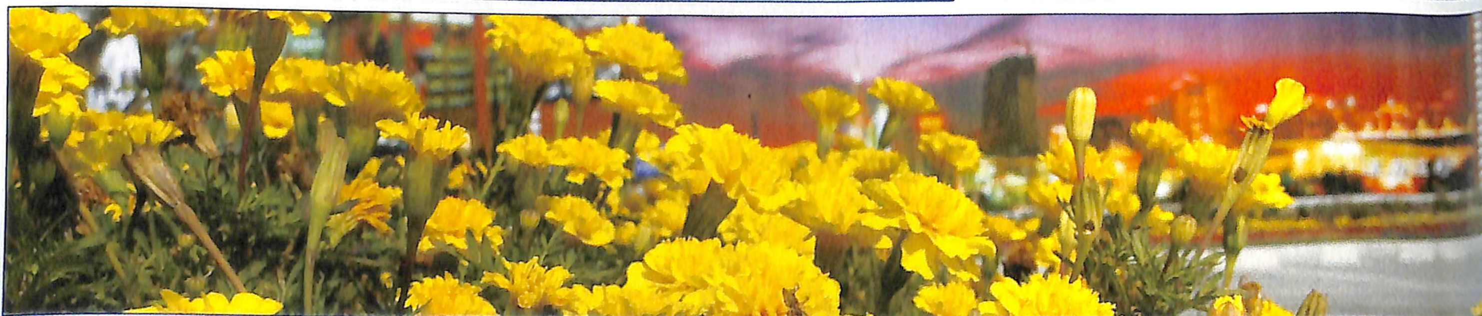
**朝华数字娱乐上海有限公司**
瞿文豪（程序部经理）
应皓（艺术总监）

**亚米多科技（深圳）有限公司**
黄海松（游戏设计师）

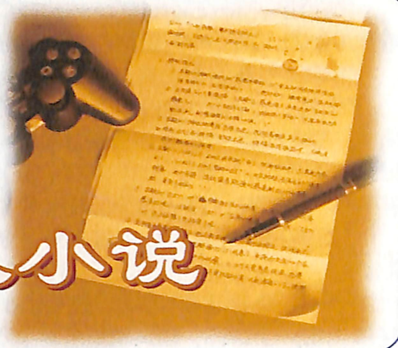
**上海吉标软件有限公司**
肖辰（游戏设计师）

**上海 Gameloft 软件有限公司**
马维骅（2D 美术设计师）

乐园 电脑 游戏攻略
授权转载（有删节）



编 泰坦



这是中甲猴年的最后一辑《游戏·人》。本期我们选用了两篇风格不同的文章。《他二叔的故事》是现实风格，限于篇幅，作者删掉了一些分支，但故事仍然是完整的。《英雄》是以暴雪公司的某大作（笑）为背景的幻想小说，篇幅不长，但写法比较新奇（针对TV Game小说圈子而言），打算投稿的读者朋友可以参考一下。近几期游人小说栏目中还会有很多佳作登场，敬请期待，同时我们也期待着新作者的新创作，记得投稿信箱有所改吏：gamers@263.net



# 他二叔的故事 Vagrant Story

文 栾东

## 第一章 冬天来了

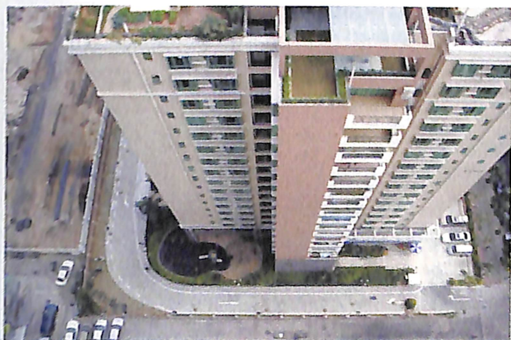
一个白衣少女将洗好的餐具放回碗架，让冰冷的自来水冲干净自己冻得透红的双手，再用毛巾擦干，放到嘴边吹了几口气，然后紧握在一起。因为劳累，少女轻轻地喘息着，似乎又舍不得呼出体内的热气，她站立在水池旁，看着水龙头中滴下最后一滴残水，若有所思。

厨房不大，但此刻显得空空荡荡，寂静而且寒冷。窗外一片黑暗，要不是雪还在下，要不是风还在刮，月亮应该已经升起了，北方冬季遥远的星海应该高挂在天幕上，星星会眨着眼睛，倾听某个男孩讲给女孩的那些故事……可是现在，窗外只有一片黑暗，雪花纷纷飘落，风声隐隐入耳——所以少女没有望向窗外，她只是安静地转过身，离开厨房，准备回屋休息，可是当她打起精神舒展开紧蹙的秀眉，盈盈举步时，突然看到——

*　*　*

还是先讲一讲张楚的故事吧。

张楚首先从厕所回到办公室，装作什么都没发生，照样跟张三李四们打着招呼，张三李四们也热情地回应着张楚，张楚心想，这些可爱的同事们很快就会知道发生了什么事，可是到了那个时候，他们已经没有机会窃笑着向自己投来鄙夷的目光了。不久前，张楚曾经认为自己比所有的同事都更有前途，至于为什么，他也不知道，反正自己就是好，别人就是不好，就是不如自己，明明大家的业绩都比自己高，张楚还是感到自己有无穷的潜力没有发挥，有惊人的才华没有体现，老板总是那么有眼无珠，主任永远不会给他合适的差事做。可是现在呢？



刘方，这个傻乎乎的眼睛青年——你看啊——他已经向张楚投来鄙夷的目光了！难道主任在张楚如厕期间向同事们宣布了那件事？不太可能……可是刘方分明在鄙夷地看着自己。张楚放缓脚步，装作不经意地绕到刘方的身旁。

“楚哥，你拉链没拉上。”刘方看到张楚踱过来，起身凑到他跟前说。

“啊？啊。”

张楚顺势躲在刘方后面，伸手拉上裤子的拉链。

“楚哥，脸色不太好啊？”

“你说什么？”张楚本来要走了，听到这句话又停下来。

“我说你脸色不太好。是不是……”

“关你屁事啊。”张楚凶恶地冲着刘方说。

“哎……你……”

张楚不理会目瞪口呆的刘方，迈开步回到自己的座位上，开始收拾东西……

时针指向上午11点，张楚抱着一个巨大的纸箱，沐浴在编辑部同仁诧异的目光中走向门口。他走出三编室，走过嵌入黑色斑点的白色大理石走廊，走到主任办公室的神秘的玻璃门前，把箱子放下，敲门进去，须臾后又出门，正欲再搬起纸箱，却发现美工组的小美编冯燕正站在箱子旁边，用她那双纯情的双眸望着自己。

他一下就从她的眼里看出来，她已经知道了这件事。

“怎么会这样呢？”小美编轻声问。

“关你什么事啊？这跟你有关系吗？”张楚把纸箱子重新抱在怀里，讽刺地看着小美编。

小美编不做声了，她眼中关怀的光芒已经湮灭了一半。

“这跟你没关系吧？”

小美编不知道怎么回答，她不敢再看张楚的眼睛，她的目光渐渐下垂。

张楚不说话，他也不太知道该说什么，他看着小美编衣服上的扣子，小美编盯着他手中的箱子。

片刻无语，小美编刚要开口，张楚突然绕过她，走到电梯口，用臂肘撞了撞向下的按钮。

那个橙色的箭头亮了起来，张楚盯着箭头，等着电梯的门打开。

电梯门开了，里面有8个人，4个男人，4个妇女，谁也没有给张楚让位置的意思，但张楚还是挤了进去。男人和妇女不耐烦地向两边闪，这时电梯内的镜子里恰好映出小美编的衣角，秀气的蕾丝花边，想来她今天的样子应该很可爱，其实她哪天不可爱呢？张楚侧过脑袋想从镜子里最后一次证实这一点，但电梯的门已经关上了。

张楚知道，他们之间还没有发生的故事已经结束了——当然张楚本来也没有期望发生什么。但是，尽管如此，这样结束还是让他心里很不舒服。

11月15日，11点15分，中国深圳，晴。

南方的冬天并不冷，温暖的阳光和煦地照耀着人间，但是那些被幸福渲染过的空气却丝毫没有渗透到电梯里面，在这狭小的空间里弥漫着令人窒息的二氧化碳和默默无闻的氮气。每一次电梯门的关闭都让昏暗的灯光不稳定地闪烁一下，加速下降带来的失重感觉像锋利的刀，将几天来的疲倦割裂成带尖碴的碎片，这些碎片在张楚的身体里飘浮，使他头脑发胀，太阳穴一阵阵地疼痛。

好容易盼到一楼，张楚怀抱着纸箱子晃晃悠悠走向大厅。

氧气扑鼻而来，让张楚清醒了几分。大楼外的世界异常明亮，刚才电梯里的痛苦感觉缓缓消失，张楚走向大门，心里盘算着如何开始新的生活。

他辞职了。确切地说，他被开除了。

虽然还不至于马上饿死，但杂志社的工资是他的主要经济来源，他的生活不再稳定，他现在需要认真考虑宿舍房租问题和伙食问题，他要去乞求那个见鬼的陈老板，让他多付一些钱给自己，不然怎么度过漫长的失业期呢？

突然，一只手拦住了张楚。

“对不起，先生……”大楼保安很有礼貌地朝张楚点点头。

“什么事？”

“放行条。”

“放……哦，你说这个箱子是吧？”张楚当着保安的面将手里的抱着的纸箱子放到地上打开，里面俨然是一堆临时换下的脏衣服，“这是我的私人财产。”

“放行条。”保安又强调了一遍，三个汉字说得字正腔圆，又彬彬有礼，还附带着略点点头。

“同志，我在这里上班有两年了，你说……”

“先生，对不起，你工作多久跟我们的规定无关，我们规定一定要放行条才能从大厦内部带走此类物品。”保安不卑不亢。

“此类物品？什么叫此类物品？”

“对不起，先生，你还是去开一张放行条吧。”

“好，好，你看着，外套，雨伞，裤子，”张楚每说出一个单词，便将相应的物品从纸箱子里掏出来随手扔到附近的地上，“洗发水，梳子，毛巾，游泳衣，锂离子电池，充电器，相机皮套，肥皂，肥皂盒，说明书，剃须刀，T恤，T恤，T恤，书，书，书，光盘，光盘，杂志，报纸，餐券，碱性电池，碱性电池……”

张楚一面说一面扔，不一会儿大厅门口便是一片狼藉，进进出出的人们都放缓脚步，好奇地望过来。

“先生，先生……”保安伸手按住箱子，“请您不要这样……”

“Why? See this? Alkaline battery AA Size, oh yes Toshiba Battery…”

张楚从保安的胳膊缝里抽出手来，向身后扔出一节东芝牌碱性电池。

“你不让我带走，没问题，这箱子东西都归你了。老子他妈不要了！”

“先生……”

“Get out of my way!”张楚连汉语都懒得说了，他用双手整了整衣领，推开保安走出玻璃门，径自快步跑下楼梯，拦住一辆的士。

“楚哥，别走！”

一听声音，张楚就知道是谁来了，他心里咯噔一下子，只觉得头重脚轻，扶着打开的车门才站稳当。

“楚哥，今天这么早就下班啦？”

一个身穿花格衬衫的小伙子朝张楚走过来，张楚头也不回地钻进前排副座，小伙子三步并作两步赶上前去。

“哎……楚哥……”

“上车。”张楚眼望着前方说。

小伙子钻进了汽车，坐在后排的座位上。

“往前开，随便去哪里。”张楚对司机说。

然而司机并没有做出任何行动，只是一脸问号地看着张楚。

“楚哥，你怎么啦？”小伙子探着脑袋问。

“往前开。OK？”

张楚跟司机对视片刻，司机让步了。

车子启动，沿着大路向前行驶。计费器开始工作。

“楚哥……”

“你到底要借多少钱？”

“呵呵，楚哥……我……昨天不是给你打了电话……”



“5000块？”

“啊，不用那么多，不用那么多，我只要……”

“你怎么知道我今天发工资？”

“呵呵，楚哥……说来惭愧，我要是连你哪天发工资都搞不清楚，还怎么混日子……”

“说得也是。”

“嘿嘿，其实就是上个月我刚刚让我女朋友搬来住，这两个月比较缺钱，你看，能不能先帮我落实2000块，剩下的我还有别的办法……”

“我给你5000块吧。你不用再去找别人了。把房子布置好，该买的都买到，洗衣机，最好买全自动带消毒的。你女朋友现在怎么样了？”

“楚……哥……”

“找个像样点的医院，一次做利索。几周了？”

“啊？”

“怀孕几周了？”

“啊……不……不知道，估计……”

“别瞎估计，不足4周可以考虑用药，10周以上有得苦受，超过14周只能引产，还未必合法。搞清楚先。唉……”

“绝对没有14周，楚哥……”

“别楚哥楚哥的，”张楚皱起眉头，“叫我张楚，哥什么哥啊？在社长面前还不是三孙子。”

“是是是，楚哥，被上面批评了？”

“批评……岂止是批评……”

“扣薪水啦？”

“岂止是扣薪水……你别问了，管好你自己的事儿。有本事把孩子生下来养大，没本事就别胡来。”

“是是是，我女朋友也这么说。”小伙子不好意思地笑了。

“唉。”张楚轻叹一声，望向车窗外向后倒退的建筑物，这时候汽车正穿过一个居民小区，林立的高楼让张楚心生感慨：自己什么时候才能住进这样的楼房呢？放眼望去，整片小区好像没有一间屋子是空的，既然不是空的，里面一定就住着人，难道这些人都比自己更优秀吗？未必，未必？不好说，可他们哪儿来的钱买房子呢？

人怎么可能买得起房子，张楚的爹这么说过，这话给了张楚不小的自知之明，在一定程度上中和了他的自命不凡，甚至让他有点自卑。住在自己的房子里，拥有一个物理意义上的家，那是多么遥远的事情啊。

几年前跟张楚一起来深圳的朋友之中，凡是早已跟他断绝联系的，都已经买了房子；凡是即将跟他断绝联系的，都至少租了房子；凡是跟他在一起嘻嘻哈哈说得上话的，都住在集体宿舍。例如赵振龙，大家都叫他龙哥，他在益田花园租了一套房子，如今一个人住得倒也悠闲自在；若是没有发生过杨大官人和林妹妹的故事，或者这个故事最后不需要由自己来续写，那么张楚是一百个不愿意主动去联系赵振龙——这位大哥自打一年以前跟女友玲玲分手之后，完全变了一个人，竟然找到一份围棋家教的生计，业余时间全部用来研究爱因斯坦的相对论了——人，真是不可思议的动物。人生或许有很多巧合，但人以群分的道理又不能随便忽视，张楚愈发觉得自己不是一个成功的男人。但愿认识郑老师是自己人生道路上的一个转折点吧，但愿那件事最后会成功……

“楚哥，你……是不是发财啦？”小伙子打断了张楚的思绪。

“我？发财？哼。来世或许吧。”

“那你怎么有这么多钱借给我啊？”

“别罗嗦了，把你的卡号再给我一次，钱我明天打给你。”

“哦……哦！”

小伙子慌忙从怀里掏出早已准备好的四折信纸，递给了前排的张楚。

“我可能要……要半年才能把这钱都还上，楚哥……”

“随便你什么时候还。”

“呃……楚哥，咱们这是去哪儿啊？”

“靠右上辅道，停在路边。”张楚对司机说。

司机被搞得莫名其妙，只得按照张楚的指示把车子停了下来。

“你下去吧。”

“我？”小伙子问。

“那你觉得我说谁呢？明天下午钱一定打到你账上。放心吧。”

“哦……那……楚哥，你……保重啊……”

“我死不了。你放心。”

小伙子放心了，他走下车，关上车门，向张楚打了个再会的手势。

“去益田花园。”张楚说。

车子再次启动，把小伙子抛在了后面。

* * *

“这是PS2？”

“废话。”

“PS2有这么小？”

“哼哼。”

“这……”

“龙哥，你有一年没关注电视游戏业界了

吧？PSP有了解吗？NDS听说过吗？”

“哼。少跟我提这些无聊的缩写。”

“唉……光阴荏苒啊，龙哥，你老了。”

丁磊说着站起来伸个懒腰，惋惜地看着赵振龙。

赵振龙将SCPH－70006型PlayStation2拿在手里，翻来覆去把玩着，嘴里啧啧称奇，似乎没听进丁磊的话，更没有在意丁磊惋惜的目光。

这一年来，赵振龙还是住在益田花园那套屋子里，从前在这里发生过的伤心事已经在他身上结了痂，平静的生活让血液在疤痕下安静地流淌，没有波澜，也没有栓塞，没有回忆，也就无所谓曾经，无所谓过去。

“1400块对吧？”赵振龙指着小巧的PS2说，“钱明天汇给你。”

“哦，随便吧，我不急。龙哥，怎么突然想玩游戏了？听说你戒掉电玩已经一年多了。”

“谁告诉你我要玩游戏？”赵振龙瞪眼道。

“那你让我买PS2干什么？”

“PS2只能用来玩游戏么？”

“那……你要用它来看DVD？”

“PS2只能用来看DVD么？呃……哎哎……慢着，这70006型PS2是什么时候上市的？”

“11月3号啊。刚出来没几天。”

“Oh…No…No…Oh no…Oh God…”

“怎么啦？”

“唉。不能用。你买错了，你应该给我买老型号的PS2，大的那种。唉……”龙哥失望地将手里的PS2扔到一边。

小PS2屁股朝上委屈地摔在硬邦邦的桌面上，发出叮咣的响声。丁磊看得心疼不已。

“不能用？你要干什么用啊？接硬盘？”

“丁磊，你还是……还是回去做你的杂志吧。你们不是很忙吗？回去吧。”

“我……”丁磊有点不知所措，“龙哥，你到底要搞什么啊？”

“对了，你们编辑部应该有不少老型号PS2吧？借一台来用用如何？”

“这个……编辑部的游戏机不允许外借，不过我的可以借给你。”

“嗯。那更好，你把你的机器带来。再带几张去年冬天到今年夏天这段时间里出的比较有分量的游戏，必须是正版。回去拿，现在就去。”

“龙哥……”

叮叮叮——正当丁磊丈二和尚摸不着头脑时，门铃响了起来。

赵振龙走到门口，拿起可视门铃的听筒，屏幕上出现了张楚那张肥硕的脸。

“看个屁啊，快开门！”门外隐约传来张楚不满的声音。

赵振龙慢悠悠地打开门，张楚走进屋里，在饮水机旁打了一杯清水，一饮而尽。

张楚喝水的时候，丁磊惊诧地睁圆了眼睛，用难以置信的眼光盯着他，赵振龙则不以为然地坐回沙发上，简略地活动着腰身。

“这不是……这不是张楚吗？”丁磊冲口而出，“真人秀杂志社首席文字编辑啊，怎么会……怎么会……莫非你们认识？”

“哦？你是……”张楚初次见到丁磊，也刚刚发现屋里还有另外一个人，他怀疑地看着丁磊，丁磊崇敬地看着他，两人目光相交，都不晓得对方为什么会在这个时间出现在赵振龙的家里。

“这位是你的同行，著名的电玩杂志编辑丁磊，精通各类电子游戏，经常去美国和日本参加游戏展……”

“呵呵，没那么夸张。我……真想不到能在这儿见到偶像，嘿嘿，张大哥，你的文章我经常拜读，你们杂志我每期都买，给我签个名吧……”

“呃……我……我已经……呃……你也是编辑？电玩杂志社的？”

“是啊，张大哥可能不太关注电视游戏，我们杂志在圈内也是很有名气的，呵呵……不过论规模，比起你们就……”

“嗨……其实也没什么高低大小，都他妈一样。”张楚放下手里的杯子，一脸落寞地感慨道。

“张大哥……您……您怎么……说脏话……”

“你觉得我应该说什么话？咦——你叫什么？丁磊？你不是那个什么公司的CEO吗？改行做杂志啦？”

“啊？我……我……”

“哈哈……此丁磊非彼丁磊，他只是个穷编辑而已，”赵振龙插嘴道，“上个月刚刚问我借钱买了佳能的数码相机，钱还没还完。”

“呵呵，人各有志，人各有志。”丁磊自嘲道，“对了，张大哥，你也认识赵振龙啊？你们怎么认识的？”

“大学同学。”

“少来这一套啊，张楚。”赵振龙不屑道，“谁跟你是同学啊？”

“行，龙哥，行，一点面子也不给我，一点尊严都不让我拥有，好。那个……丁磊，我没什么学历，读过三年高教自考，有幸跟赵振龙一个学校，当然我还要强调一下，赵振龙是正式的本科生，我呢，自考生，你没听清楚吧？我再说大声一点，我是自考生，而且还没毕业，中途辍学的。但是我很幸运，在学校里因为玩电子游戏认识了赵振龙，赵振龙是正式的本科毕业生。”

“丁磊你别在意，他有心理阴影。”赵振龙说。

丁磊半咧着嘴，不知道该如何重新定位自己的偶像。

“你还想知道什么？我一个月拿多少薪水？没问题，我告诉你……”

“哦……不用不用，呵呵，我可不想受打击，张大哥，你上大学的时候还玩电子游戏吗？”

“我哪上过大学啊，”张楚酸溜溜地说，“我那叫自考，而且还没毕业。我算什么啊。”

“张大哥……”

“龙哥，咱们说正经事吧。”张楚说着从电脑桌前面拉出一把椅子坐下。

“嗯。郑老师约咱们一会儿就过去，你把稿子发给他了？”

“发过去了。”

“杨潇也要过去，我上午一直打不通他电话……”

“他自己知道吧。龙哥，丁磊，告诉你们一件事。我辞职了。”

“What？”赵振龙一下子挺直了腰，丁磊再次惊呆。

半晌无语。

“出了什么事？”赵振龙终于忍不住问。

“唉……”

“你‘唉’什么？”赵振龙不耐烦道。

“唉……”

“张大哥，你……真的辞职啦？不干啦？那……以后在真人秀杂志上岂非看不到WINTER的文章啦？”

“唉。都是这笔名惹的祸。”

“WINTER不是冬天的意思吗？碍着谁的事儿了？”

“呵呵，说出来不怕你笑话，其实……本来就是小事，本来可以小事化了，事情太突然了，我昨天还没有想过今天会辞职。唉……我们杂志有一个栏目叫清闲聊斋，你看过吗？”

“看过啊，最近三期连载了你写的关于修订计划生育政策的文章……”

“那不是我写的。”

“啊？署名是WINTER啊！”

“对。别的同事用我的笔名写的。最近几期我一直在赶自己的稿子，杂志方面，基本上做完自己的任务就收工，印出来的书都没怎么翻，所以我一直不知情。今天早上我们杂志社美编拿那几篇文章题目开我的玩笑，我这才知道原来是主编让一个新同事用我的笔名写的。我去找主编理论，他说是为了锻炼新人，那几篇文章读者反馈还不错，我要在杂志上刊登更正，主编说没必要，我们吵了起来……”

“就这？你就辞职了？”赵振龙简直无法掩饰脸上的轻蔑表情。

“嗯。吵急了，我们编辑部主任突然站起来，跟我说，张楚你别以为你有什么了不起，编辑笔名是杂志社的无形资产，不完全归你自己，我们这个集体，少了谁也照转，你还真别太自以为是了。我说去你大爷的，少给我来这套冷嘲热讽，老子不干了……”

“好威风啊……”赵振龙眯着眼睛说。

丁磊呆呆地看着自己的偶像。

“嗯。大体上就是这样，我辞职了。哦——



我还要找你借点钱，刚才路上碰到杨潇的弟弟……”

*　*　*

现在让我们回到北方，因为窗外只有一片黑暗，所以白衣少女没有望向窗外，她只是安静地转过身，离开厨房，准备回屋休息。可是当她打起精神舒展开紧蹙的秀眉，盈盈举步时，突然看到——那朝思暮想的男孩就站在自己的面前。这是梦吗？天哪，哪怕下一个瞬间自己就会死去，少女也要祈求上苍让这个梦变为现实。她多么想念他啊，但她又从来不敢想象他会真的出现在自己的面前。上天啊，请你让眼前的幻影变成现实吧，她激动得芳心怦怦直跳，泪水夺眶而出，要是那么久的忍耐，一个人的寂寞，都能随着眼前的景象烟消云散……

“潇哥……”她轻轻地呼喊。

“晓蕊。我回来了。”他说话了，他居然说话了，这不是梦——这居然不是梦，让她怎么能相信呢？

## 第二章　一根竹筷

这个瞬间还没有来得及凝固，林晓蕊便已经扑到了杨潇的怀里。杨潇紧紧地拥抱着她，她也拼命地搂住杨潇，现在她知道这不是梦，这是现实。

林晓蕊在杨潇的怀抱里流着委屈的眼泪，她想推开他，耍耍性子，怪这天杀的负心人这么久都不回来看自己，可是一方面杨潇抱得太紧，另一方面她又不舍得离开杨潇的臂弯——好吧，她委屈地想，等一会儿我不哭了再撒娇。

杨潇的外衣很冷，林晓蕊这才注意到那件皮质大衣上还残留着许多尚未完全融化的雪花，雪花在她泛着泪光的眼中变得模糊，进而整个世界都模糊起来，她又感受到杨潇火热的内心，她知道这个男孩也深深地爱着自己，于是她更舍不得放手。

“你……”林晓蕊觉得自己的情绪差不多适合开口了，可是刚说一个字就发现自己的声线还是那么颤抖，她把脸深藏在杨潇的胸前，不知道要不要继续说下去。

“别哭了，晓蕊，我不是回来了吗……”杨潇的腮部还没有从僵冻中完全恢复，说起话来一字一顿。

“好啦……咱们进屋去吧……这里太冷，小心着凉了。”

“嗯。”林晓蕊呜咽着答应了，她像小鸟一样紧紧依偎在杨潇身旁，拉起心爱的男孩的冰冷的手，跟着他走向卧室。

杨潇的另一只手里提着一个大旅行包，到了门前，他把旅行包放在鞋架边，推开门拥着林晓蕊走屋里。

林晓蕊拉开灯，用泪汪汪的大眼睛望着杨潇，满心的柔情蜜意，她现在一点都不想责怪杨潇，她现在已经在他的身边了，这就足够啦——她突然感到自己幸福极了，她不再想流泪，心里剩下的只有欢喜，她的脸色开始红晕，泪痕还没干，便露出羞涩的微笑。

杨潇看得心里痒痒的，他用尽可能快的速度脱下外衣扔到一旁，又将女孩抱在怀里。

暖气烧得很足，飘着淡淡的香气的闺房在这个冬夜显得无比温馨。杨潇知道，自己的流畅语言能力马上就会恢复，等一会儿他要好好地跟林晓蕊甜言蜜语、油嘴滑舌一番——仅此而已吗？嘿嘿，哪个傻瓜会这样问？甜言蜜语、油嘴滑舌之后，当然还要在林晓蕊可爱的身体上吃一点豆腐——豆腐是一定要吃的，不仅要吃，还要吃饱，吃足，吃到过瘾为止，这不光是性情使然，自己也很爱林晓蕊啊！想到这份爱情，天知道自己下次回来是哪年哪月，可是明天又一定要离别，杨潇知道自己太对不住怀里的女孩儿了，正因为如此，他更要好好地疼爱她，更要在有限的时间里带给她最多的幸福。

在外面流亡的日子什么时候能结束呢？还是别让这伤感的问题侵扰仅有的幸福时光啦，人生苦短，及时行乐。

杨潇的手开始不那么规矩了。

“讨厌……”林晓蕊本能地反抗了一下，她知道杨潇开始不安分了，心里又是娇喜，又是害羞，接下来她问了一个傻问题。

“潇哥，你喜欢我吗？哎呀……讨厌，痛啊……”

“嘿嘿，我当然喜欢你啦。这还用问吗？该打。”

杨潇心里想，这样你就嫌痛啦，我一会儿还要那样，再那样，再那样，哼哼……这不能怪我，谁让你是我喜欢的女孩儿呢？不过在那之前，先要搞清楚一个问题。

“晓蕊，我问你个事儿啊。”

“嗯。”

杨潇说着放开了林晓蕊，拉着她坐在床边。

林晓蕊柔情似水地看着杨潇的眼睛，为下面的问题营造了足够覆雨翻云的气氛。

“围棋终盘的时候，中国规则是棋子和空地一起数，而日本规则呢，只数空不数子，是不是这两种规则导致下棋的时候思考方式都不一样啊？”

林晓蕊被问得哭笑不得，呆了两秒，红唇微启，终于又忍住。她委屈地看着杨潇，用自己的眼神表达着芳心：潇哥，你问这个干嘛？你就不问问我有多想你吗？

“怎么啦？”杨潇认真道，“你不会吗？你只会下中国规则的围棋啊？”

“你……你真是个呆子。”

我是呆子？杨潇一脸坏笑地想，我要是呆子，那世界上还有好色的男人吗？他望着身旁柔顺的女孩，心里计划着入侵动作的蓝图，这时林晓蕊就把话接了下去。

“围棋终盘数子和数空结果是一样的。你好笨。”

“一样的？不是吧？怎么可能一样，显然是不一样的嘛。”

“是一样的。”林晓蕊调皮地仰起脸，倔强地说。

“不一样。”

“一样。”

“晓蕊，你信不信，我随手可以给你摆出一局棋来，随便你计不计贴目，按中国规则计算，是黑胜；按日本规则计算，是白胜。你信不信？”

“潇哥，你好傻啊。”林晓蕊看到杨潇一本正经的样子，忍俊不禁道，“你这么傻，还教别人下围棋，真是误人子弟啊……”

“小姑娘，你是业余四段，不是也没教会我？”

“那是因为你太笨啦！”

“我笨？赵振龙聪明？他能当围棋家教，我就不能？”

“那李昌镐还能拿世界冠军呢，你为什么不能？”林晓蕊悠然道。

“哼哼，他能拿世界冠军，但是他不认识你啊，我虽然学不会围棋，但是我对你好啊。”

“嗯。我知道你对我好。”林晓蕊柔声道。

“那你想不想让我对你更好啊？”

“嗯。想。”

听到林晓蕊羞涩的回答，杨潇干脆就摆出一副近乎无耻的样子来，“我马上就要对你更好了，哼哼，比以前哪一次都好，你看着吧——”

今天晚上，杨潇好像不打算再忍耐了，反正林晓蕊会一定会嫁给他的，要是每次都在要紧

关头草草收功了事，那也不是真正的爱情啊——他要占有这个女孩儿，想到这里，他心中一阵激动，脸上开始发烧，刚要进入预备状态，又怕自己会表现不佳，手心不由渗出汗来。

林晓蕊早已靠在杨潇的怀里，紧闭着美丽迷人的眼睛，白皙娇嫩的脸蛋和脖颈泛着淡淡的红晕，杨潇简直不忍释怀，暗叹人间毕竟有如此尤物，何必羡慕甚么神仙。

电灯泡把嫉妒的光芒射在这对情人身上，自己却吊在屋顶，像往常一般迟钝，一动也不动。春意和着灯光在两人的脸上摇曳，过了许久，杨潇对自己说：不行了，我确实忍不住了——这不能怪我，谁让你这么可爱呢？谁让我这么喜欢你呢？这可不能怪我，我太爱你啦……

* * *

整个屋子的色彩都被染成美丽的红色，最后一切变得温和起来，暖气蒸发掉颜色，只留下纯净的感情。

夜深了，激动人心的时刻度过之后，杨潇和林晓蕊相拥于床榻之上，在宝贵的宁静中感受着爱情的余温。窗外，雪还在飘，风却刚刚停下来，摆动的树枝结束了今晚的舞蹈。

林晓蕊刚刚从沉醉的幸福中苏醒，她静静地想，要是没有飘雪，现在一定会有清淡的月光透射进屋里……如果雪花是冰清玉洁，月光代表难以割舍的爱，它们会不会同时出现呢？如今窗外没有月光，只有雪花。可能飘雪也不错，雪花那么纯洁，那么美丽，却又那么冰冷，那么不近人情——你接住她，握在手里，想要给她一些温暖，她却变成了水，转瞬即逝了。

又过了一会儿，杨潇贪婪的嘴唇离开了林晓蕊的脸颊。

电灯泡继续懊恼地亮着，它纹丝不动，孤独地吊在房顶。这时候杨潇注意到了它的存在——这么说，刚才一直都没有关灯啊！嘿嘿，没关灯也好，杨潇发现林晓蕊正含情脉脉地凝视着自己，红红的眼圈衬出晶莹剔透的双眸，这可怜的女孩儿刚才不出声地任自己折腾，此刻还在轻轻地喘息，杨潇闻到林晓蕊的体香，顿觉自己已然是个成功男人了。

他俯身吻了林晓蕊，心里想到了围棋。

什么时候盖上被子的？咦？外衣扔到哪里去了？口袋里面还有一张围棋官子图呢……

“潇哥，我喜欢你。”林晓蕊甜甜地说。

杨潇心里麻酥酥的，受用无穷，唉，原来女孩子可以这么可爱。他简直不忍心再问什么围棋规则，但是——杨潇想，我还是要问。

“晓蕊……”

“嗯？”

“那个……围棋终盘……”

“你……你还问这个……讨厌……”林晓蕊嘟起嘴，杨潇正好吻下去，林晓蕊“嗯”了一声，两人又缠绵起来。

片刻后，杨潇掀开被子。

“那个……围棋终盘的时候……”

“真是的，你还问，我不知道……”

“你知道。”

“我不知道。”

“晓蕊……你不会真的不知道吧？你是业余四段啊……虽然被我欺负了，也是业余四段哪！”

“你……你还说……哼，业余四段又怎么样呢，又没人疼爱……”林晓蕊故意幽怨地说。

“我不是刚刚疼爱了你嘛……”杨潇笑了。

“讨厌你……”林晓蕊钻进杨潇的臂弯，杨潇侧过脑袋看着她，这女孩儿因为刚才的激动而变得粉红的脸颊此刻显得万分娇柔，让杨潇无限怜爱，春心荡漾，忍不住又想再行云布雨。不过求知的心思这时候却占了上风。

“晓蕊，你还是说吧，为什么围棋终盘数子和数空的结果一样。”

“就不说。”

“告诉我嘛。”

“就不告诉你。”林晓蕊将柔滑的身子向上移动，脸颊和秀发都贴在了杨潇的胸膛上。

“你告诉人家嘛……”杨潇学着林晓蕊的声音说，话一出口他自己先起了一身鸡皮疙瘩。接着他感觉到林晓蕊在自己的胸口咯咯地笑了起来，随后他的胸肌微微一痛，显然是被林晓蕊咬了一口。

“哎呀……你敢咬我的胸部，我也……”杨潇嘴里说着，手上丝毫没有怠慢，一招得逞之后，还待再次侵犯，林晓蕊已经吃痛翻身逃出了他的怀抱。

“讨厌哪……你……你怎么这么坏啊？”林晓蕊佯怒，用棉被捂住自己的身子，从枕头上爬起来，鼓起红红的脸蛋问。

“不知道。我本来就是这样的。我不坏啊……”杨潇看着眼前美丽的女孩，不由得呆了。瞬间后他又发现林晓蕊的脸上隐约还留着两行泪痕，不由暗自思忖莫非刚刚下手太重，或者——不止刚才这一招下手太重。

“很痛吗？”

“当然很痛。”林晓蕊躺了下来，不敢再接近可恶的杨潇。

“我帮你揉一揉？”杨潇万分柔情地说。

“嗯。”

“那你躺过来啊。”

“你要轻一点。”

“没问题。”

“不许再用力捏我。”

“OK，No problem。”

“不许说英语。”

“OKOK。”

温存了片刻之后，杨潇又开始思考围棋的地域计算问题了，想了半天也没想明白，手却停了下来。

“潇哥，你想什么呢？”

“想围棋。”

“不许你想围棋，你都不想我。”

“我在想你啊。还痛吗？”

“嗯。你再揉。”

“嘿嘿，你难道就没有别的地方痛吗？”

“讨厌。你一点都不爱惜人家……”

“胡说……我怎么不爱惜你啦？”

“你……你……你抱着我吧。”林晓蕊突然将自己的香唇靠近杨潇的耳朵，轻轻地说：“我想在你怀里睡觉。”

“你先告诉我为什么数子数空结果一样，我就抱你。”

“不嘛，你先抱我，我就告诉你。”

“不……”

“不嘛，你先抱我……”

“我……”

杨潇刚刚出口了一个字，便被林晓蕊温柔的亲吻覆盖了嘴唇和舌尖，唉，不用这么主动嘛，杨潇心想，好吧，依着你……

* * *

整个屋子的色彩再次被染成美丽的红色，最后一切又变得温和起来，暖气蒸发掉剩余的颜色，留下更纯净的感情。

天快亮了。

不经意间，滴滴嗒嗒的落水声居然悄悄响起，随后渐渐清晰可闻。

过了一会儿，林晓蕊轻柔地说：“下雨啦！潇哥，你听！”

“下雨？”

“嗯。”

“你开玩笑吧，现在是冬天啊，外面正下雪呢。”

“啊……那……那是……什么声音啊？”

“晓蕊，你可别怪我不浪漫，我怀疑是暖气漏水了。”

杨潇说着从床上坐起身，果不其然，一道细细的水柱从右边墙角的暖气管道里喷出来，溅在地上，墙角已湿了一片。

杨潇翻身下床，蹲在喷水的管道前研究了一番。

“有没有抹布？”杨潇问。

“嗯？”林晓蕊裹紧了被子起身，“你要把它



缠起来吗？嗯……棋盘上有抹布。”

窗台下，有一个四十公分高的楸木围棋棋墩，上面放着两个盛满云子的草罐，棋盘的一角搭着一块白色的抹布。

围棋是林晓蕊惟一的爱好，这棋墩是她父亲生前买的，林晓蕊七岁时父亲教她学棋，十岁时父母遭遇空难，不幸双亡，自那之后她便跟着住在内蒙古赤峰市的爷爷一起生活。

林晓蕊在中国长大，和父亲一样拥有中国国籍，这套棋具也是在中国东北买的，但林晓蕊的爷爷小林秀雄是一个不好战的日本军人，抗日战争时期当了逃兵，被八路军的铁壳子枪打折了腿，但命不该绝，硬是娶到一个传统的中国小脚女人当老婆，生下了林晓蕊的爹。

爷爷今年79岁，不善言辞，汉语讲得很糟糕；孙女是今年19岁，性格内向，刚学了几年日语；因为语言的隔阂，祖孙俩平时交谈不多，但感情却很深厚。爷爷一生悲哀，积郁成疾，腿脚又不便，经常咳得下不来床，林晓蕊是个善良的女孩儿，细心照顾着老人家，关怀无微不至，所以爷爷的晚年过得还算幸福。

杨潇曾经很有钱，帮了林晓蕊不少的忙，要说钱和爱情不相关，杨潇怕是会第一个站出来反对。但是风水轮流转，如今杨潇落魄到这般境地，这女孩儿对他的感情却日渐深厚，要说钱能控制爱情，怕是也不太对。

“没有别的抹布啊？”杨潇不大忍心用那块擦棋盘的白色绒布来裹暖气管道。

“嗯……”林晓蕊把手指放到嘴边，想了想道：“我的背包里有手绢。”

“不用了！我有办法！”杨潇突然想到一个堵住喷水口的法子，“厨房里有竹筷吧？”。

“竹筷？你要做什么啊？”

“嘿嘿，你等着，我去拿……”杨潇说着站起身来就要开门。

“哎——”

“怎么啦？”

“你……你……穿上……穿上……衣服啊！”

“哦，哦——对对对，呵呵。”

杨潇匆忙套上衬衣衬裤，对着林晓蕊会心一笑，出了房间，又小心掩上门。

拉开厨房的灯，杨潇走到碗架旁边，取了一根竹筷。

“杨潇。”

一个男人的声音从他身后传来。

杨潇吓得一个机灵，但瞬间就明白了怎么回事。他转过身，两个身穿黑风衣的不速之客出现在眼前。

两个黑衣人身高相同，加起来大概有三米八，每个人都比杨潇高半头。

“杨潇，我×你的奶奶，你跑得还真快。”一个黑衣人沉声道。

“杨潇，我×你的爷爷，你居然还有这么个温柔乡。”另一个黑衣人沉声道。

“二位大哥，你们……你们怎么追到这里来了……”杨潇压低声音。

“少爷让我们跟着你。就知道你有这等去处。”

“肖大哥，眼看天亮了，我老婆还在上面……肖大哥，你们先回去，我早上一定……”

“早上？等得到早上，我们还来做什么？”

“肖大哥……”

“你以为少爷是吃白饭的？白白放你一天假？哼。现在就跟我们回去。这地方我们也知道了，三天内还不清钱，你老婆就是我们的。”

“你们……你们……”杨潇不知道该不该发怒，但他知道自己不敢发怒。

“我们什么？我们比你能干多了，不信三日后自见分晓。上去穿好衣服，跟我们走。”

“你们这不是强人所难吗？”杨潇痛苦道。

“呵呵，杨潇，你什么时候变得这么会说话了？”姓肖的黑衣人冷笑道，“罗老师，你教育他一下。”

“我……不……不用……”

“闭嘴。”罗老师训斥道，他脱下手套，活动了一下腕部，甩甩胳膊，晃晃肩膀，扭扭屁股，然后深吸了一口气。

“罗大哥别……”

啪！杨潇话没说完，右边脸上倒挨了罗老师一个既响亮又闷烧的耳括子。

罗老师此招乃是蓄势而发，力道惊人，杨潇被打得眼冒金星，直撞到身后的碗架上，嘴角渗出血，碗架发出叮叮当当的声响，像是为这漂亮的耳光喝彩。

“潇哥，你怎么啦？”屋子里传来林晓蕊的声音。

杨潇眼前的小星星由无数颗变成有限颗，随后变成十来颗。

星星们绕着杨潇的脑袋转来转去，忽然一齐碎了，金光闪闪，接着变成一滩暗红。

“潇哥……”

“啊，没……没……什么，哈，有老鼠，”杨潇捂着右脸，尽力清晰地喊道，“吓……吓了我一跳，刚刚抓它没抓住，没事儿，我马上过去，好冷啊……你裹好被子，别着凉了！”

“嗯。外面很冷啊，你快进来吧。”

“马上，我收拾一下就进去——嘘……肖大哥，你饶过我这一次行吗？”

“不行。”

“我……”

“这妞儿很关心你？”

“肖大哥……”

“嘿嘿，有意思，那么，给你一个小时。我们在这里等。仁至义尽，杨潇，我们仁至义尽了。”

“一个……小时……我……等到早上不行吗？”



“那么，我改变主意了，半个小时。快滚进去吧。半个小时也是高看你了。罗老师你说是不是……”

“是。高看他了。五分钟就可以。半个小时是我的水准。”

杨潇把嘴唇咬出了血痕，但又只能忍气吞声。

“好，半个小时。”杨潇咬牙道，“你们……能不能出去等，晓蕊的爷爷要是撞到你们，让我怎么跟老人家解释呢？”

“外面很冷。”

“可是……”

“还有二十九分钟。”罗老师插嘴道，“你接着饶舌吧。”

“我……那你们躲在后面的放旧家具的屋子里……”

“咦？看来你是不想进去，我们替你进去吧。”肖大哥道。

“别别……别胡来，好……就半个小时，你们千万藏起来！拜托了。”

杨潇说着打开水龙头，让自来水冲掉嘴角的血痕，然后握着手中的竹筷走向卧室。

他走过罗老师面前，罗老师抬起腿，在他屁股上送了一脚。

杨潇被这一脚踹得失去平衡，噔噔噔向前冲了几步，扑通一声跪在地上，脑袋刚好撞到卧室的门，筷子差点插进脖子。他吓出一身冷汗，不敢再耽搁，慌忙爬起来，扭开房门走进屋子，顺手上了锁。

“呵呵，刚才摔了一跤……”杨潇摇摇头，难为情地说。

“谁让你毛手毛脚的，摔到哪里啦？”林晓蕊裹着棉被坐在床上，探头打量着心上人。

“摔到脸了，嘿嘿，不过没事儿，主要是太黑，有老鼠，我又着急回来抱着你……”

“那你来抱我吧。”

“等一下我把暖气搞定就过去抱你。”

“厨房里有老鼠吗？我好久都没见过老鼠……”

“有两只，黑黑的，坏透了，唉……可能是外面跑进来的。老鼠坏透了。其实……老鼠本来就是那么坏的，也不能怪它们。”

林晓蕊被逗得微微一笑。

杨潇抓起适才仍到椅子上的外衣，从口袋里掏出一把水果刀，将手中的竹筷削尖，然后折断，只剩下前面一截。

林晓蕊好奇地看着杨潇拿起棋墩旁边的板凳，将竹筷的尖端对准暖气管道的喷水孔，然后用板凳咚咚地敲了下去。

竹筷被钉进管道，水立刻止住。杨潇用刀削断露在外面的半截竹筷，站起身来冲着林晓蕊耸了耸肩。

林晓蕊露出甜甜的笑脸，正要说两句夸奖的话，却发现她心爱的男孩嘴角渗出了鲜血。

"潇哥，你……"

杨潇看到林晓蕊的表情由柔情转变为惊诧，便已经猜出一二，他伸手抹了抹嘴角，发现有血渗出，再动一动下颚，感到有一颗牙齿即将脱落。

"啊……这个……"杨潇看着擦在手上的血迹自嘲道，"看来刚才摔得不轻……都是因为急着回来跟你亲热。"

林晓蕊咬着嘴唇，刚想开口，杨潇已经蹿到床上，连棉被一起把她抱在怀里。

深情的拥抱，高高在上的电灯泡，不再喷水的暖气管道，一切都那么安静。

杨潇感到自己的嘴角又渗出血来，他懊恼地用舌头舔了舔，又活动了一下腮帮，发现那颗牙齿还不至于马上脱落。

"唉，本来今天也轮不到我出血的，对不对，嘿嘿，不过这样才公平嘛！"

林晓蕊羞得垂下头，杨潇轻轻吹着她的秀发，这时候，有两滴泪水落在棉被上。

"你哭啦？"

"潇哥，你看你摔的，脸都肿起来了……"

林晓蕊也不知道自己想起了什么，突然变得这么伤感，她没有想过哭，泪水却落了下来。

"嗨……我都没哭你哭什么，好了，快给我讲一讲围棋终盘规则吧，为什么数空和数子是一样的？"

"本来就是一样的，"林晓蕊抽泣着说，"日本规则在算目之前……"

"唉……别哭啦！晓蕊，你可是业余四段啊，哪有业余四段棋手一边哭一边给别人讲解围棋规则的……"

"讨厌……"林晓蕊想伸出手来捶打杨潇，但手臂都裹在棉被里，一时抽不出。

"嘿嘿……"杨潇笑着说，"你真可爱。"

"我讨厌你。"

"你不讨厌我。"

"讨厌你。"

"你刚才不是还说喜欢我吗？"

"谁让你那么笨，又不懂围棋规则，又摔成这个样子……"

"我把脸摔肿了，你就不喜欢我啦？"

"不是……我……"

林晓蕊抬起头，杨潇笑着吻了她的小鼻子。

"这样吧，我摆一局棋给你看……"杨潇说，"我摆一个终盘，你来解释，好吧。"

"嗯。"

杨潇在林晓蕊的脸上重重地亲了一口，然后闪身下床，把窗台下的棋墩拉到床边，打开草罐拿出棋子摆起了棋局。

"我摆十三路棋吧，节省时间。好吧？"

"嗯。"林晓蕊用棉被擦掉睫毛上挂着的泪滴，伸出手来托着下巴，温柔地看着杨潇用拙劣的动作夹起一颗颗棋子摆在棋盘上。

棋局摆完了，杨潇指着棋盘道："当十三路棋盘来看，不计贴目，中国规则，你看，黑87目，胜5目；按日本规则，只算空，白28目，胜5目……"

林晓蕊格格地笑起来，杨潇莫名其妙。

"你笑什么？"

"你看看棋盘上，黑子和白子一样多吗？"

"啊？当然不一样啦！这……"

"围棋是一人走一步，谁也不能多走，你说，为什么棋盘上黑白子不是一样多呢？"

"这……有提子嘛，这显然是可以成立的。"

"对呀，有提子，日本规则里有'还空'，被提掉的子放在盒盖里，在终盘做棋的时候要还回自己空内，而且……"

"被提掉的子，算目的时候要放回空内？"

"当然啦，吴清源老先生后来提出过……"

"啊！不用说啦，那我明白了！我明白了！我明白了——明白了！原来猫腻在这里……哈哈哈……晓蕊，我明白啦……"

"唉……潇哥，你有时候好笨啊！"

"什么？我笨？你敢说我笨？"

杨潇蹦回床上，把林晓蕊扑倒在身下，一阵亲吻。

两人再分开时，突如其来的寒冷和伤感让杨潇心里一痛。

现在他好像明白了中日围棋规则的主要差异，但他还有多少时间？

杨潇抱紧怀里的女孩，恋恋不舍地望向床边的楸木棋墩，扁平的云子静静地躺在棋盘上，每颗棋子细腻的手感好像回到了指缝之间，他想起林晓蕊教他学棋的日子，三三、星、天元……小目、高挂、双飞燕……还有什么中国流布局，定式、手筋、收官……定式？呵呵，杨潇早已忘得一干二净，小飞挂角之后该走三三吗？对了，盘角曲四是无条件死，还是实战解决来着？嗨，当时又何必拒而不学日本规则呢？

算了，不想这些了。该走啦。晓蕊，我真对不住你，希望这辈子，我有机会补偿。

"晓蕊，我有东西给你。"杨潇说。

"我困啦……"

"啊？可是……这个……"

"你有什么东西给我啊？"

"我……留五百块钱给你……"

林晓蕊突然推开杨潇，从他的怀抱里逃了出来。

"潇哥……你……明天又要离开吗？"

"啊……我……不……不一定。"

杨潇看着林晓蕊渐渐显露出悲伤的眼睛，他觉得自己只能撒谎，虽然这个谎言可能持续不了几分钟，但他还是没办法让自己说出事实。

"你陪我住两天好吗？"林晓蕊乞求道。

"呃……我……先把钱给你吧。"

"我不要钱，我现在每个月都在图书馆干活，能挣到钱。"

"你留着吧。给爷爷买点东西，自己也吃点好的。"

"我又不是吃不起饭，你才应该吃点好的呢，你比上次回来瘦啦！"

"我在老板身边做翻译，教他小子下围棋，天天山珍海味……"

"你说谎！"

"啊？没有啊！"

"你肯定没吃山珍海味。"

"为什么？"

"因为……我有那种感觉。你肯定在外面受了苦，还不肯对我说。你回来了，我要对你好一点，你又碰到老鼠，摔了跤，你好可怜啊……"

"胡说……我才不可怜，呵呵，我能受什么苦，你别胡思乱想啦……"

咚！咚！咚！

敲门的声音传到两人的耳边。

杨潇心跳猛然加速，脊背上直冒冷汗。

## 第三章 龙哥龙嫂

"晓蕊、もう寝たのか？"

是爷爷。

杨潇放心了，林晓蕊却吓了一跳，想不到爷爷会出现在屋外。

"晓蕊、もう寝たのか？"

"爷爷，我……没事……"

"ああ、杨潇は中にいたのか？"

"爷爷……"

"よし、安心した。杨潇、孙娘をよろしく頼む。"

"What？"

"爷爷说要你对我好一点。"

"啊。Of Course I will. You know that."

"你说英语爷爷怎么听得懂！"

"我……"

"さっきの音を聞いて、何かあったのかと思って。邪魔して悪かったな、私はもう寝るから、お前らも早めに寝なさい。"

"爷爷要走啦。"林晓蕊在杨潇耳边简洁地翻译。

"啊……爷爷，您……慢走……小心一点……"杨潇结结巴巴地说。

门外没了动静，看来老人回房去了。

林晓蕊依偎在杨潇的身旁，杨潇靠在床头的木栏上，两人相视一笑，都不说话。

要是爱情可以永恒该多好，要是时间能停在这一刻该多好，或者哪怕他能多陪她一天，该多好……

要是二叔没出事，该多好……

但人生是不可逆的。二叔出事了，亡不待夕，整个家业都完蛋了，他自己也被扯了进去，三天之内怎么可能还清韩少爷的钱呢？三天？三十天也不行。事到如今，韩少爷的人盯上了林晓蕊，他又不能一走了之，该怎么办呢？该怎么办呢？

天无绝人之路，是骗人的，还是真的？

“潇哥，其实我不喜欢日本规则。”林晓蕊突然开口道，“中国明朝以前，围棋的点目规则就是现在日本规则的基础，其实已经被中国淘汰了，我觉得中国规则和应氏杯规则都比日本规则好，棋子和空地同等对待……”

“还是……别说围棋啦。”

“好吧。潇哥……你让我在你怀里睡觉吧。”林晓蕊轻柔地说。

“晓蕊，我可能……我……”杨潇深深吸了一口气，平静下来接着说道：“我……要走了，现在就要走。”

* * *

“你碰到谁了？杨潇的弟弟？杨潇什么时候有个弟弟啊？”赵振龙不解道。

“他有个弟弟。”张楚说，“还给我们杂志投过很多稿子。”

“好，他有。那关我什么事呢？你要从我这里借钱给他用？”

“你必须帮他这个忙。龙哥，我今天就是拆了你的房子，也得从你这里拿走3000块钱借给他。”

“哦？你们俩什么关系啊？他是做什么的？”

“英文翻译。虽然比不上他哥哥的出息……”

“杨潇？杨潇有什么出息？你告诉我杨潇有什么出息？”

“你不能这么问吧。”张楚笑了，“家境变故，谁能料到呢？”

“我指的不是这个。”

“你是说他放弃了林姑娘？”

“也不是……唉，算我什么都没说吧。”赵振龙摇摇头，“大家都一样。都一样。”

“龙哥……关于林姑娘，你是只知其一，不知其二。”

“你什么意思？”

“我……其实早就想告诉你……”张楚在屋子里踱了几步，接着道：“你知道林晓蕊现在的情况吗？”

“你知道？”赵振龙听得一愣，正色道：“知道就快说。”

“你先告诉我，为什么把这女孩儿转手给杨潇。”张楚看着赵振龙。

“我？转手给杨潇？你哪里听来的？我看你才是只知其一，不知其二……”

“我是不是……”丁磊试探道，“呃……我是不是应该回避一下？”

“你现在回去拿PS2吧。”赵振龙转向丁磊道，“带上色差线、手柄记忆卡全套，带两张正版游戏，必须是上半年的。拿了东西再过来，要多久？”

“你真要借啊？急用？”

“急用。”

“那我现在回去拿，两个小时以内给你送过来。”

“两个小时……那你来这里吧。”

赵振龙从怀里摸出一张名片，指着下面的地址道：“郑老师家，地址写在反面。”

丁磊接过名片，看着地址摇摇头道：“让我去这里？”

“对。”

“为什么啊？”

“你去了就知道。比你编杂志有趣多了。回去拿吧。”

“哦。那好吧。两个小时之内我会赶到那边。张大哥，我的签名……”

“等会儿我们还会再见面。”张楚笑着说，“你要不嫌弃我就给你签。”

“啊，那太好了，冲着张大哥的签名，就算是龙潭虎穴，我也要闯一闯。”

“Shit！”赵振龙道。

“我走啦！”

“一会儿见。”张楚回应道。

丁磊回眸望向被赵振龙抛弃的小PS2，摇摇头离开了赵振龙家。

赵振龙起身泡了两杯咖啡，递给张楚一杯，两人坐在沙发上。

“说说吧，我刚才问的问题。”

“你怎么知道我和林晓蕊的事情？”

“呵呵……郑老师告诉我的。”

“他告诉你这个做什么？”

“……当天的夜，分秒难舍，情像决堤倾泻，为何别了，定要装出好过些？明明是爱得深，明明是伤得狠，仍是要假装，要扮作没缘分；只可以强忍，只当没发生，埋藏热爱，逃避眼神的接近……太狠心，太多苦苦牺牲，期望有一天，我们会没仇恨。轻轻挽你手，却捉不到你手，难明是我还是你没有信心，仰天笑问，有否天荒爱未泯……”



听到这里，赵振龙起身来到电脑桌旁，拿起电话的听筒，《碧血剑》的主题曲立刻停止。

“喂……哦，稍等……张楚，你的电话。是郑老师。”

张楚将信将疑地站起来，接过电话。

“喂？”

“张楚吗？”

“是我。郑老师……”

“我看了你的稿子。这个章节写得不行。”

“啊？”

“我不是告诉过你不要把场景写到北方吗？赤峰市你去过？”

“我去过。我觉得这样写……”

“你觉得？你有没有先把你的意见表达给我，然后再去写？这一章问题非常多。你在这里写亲热戏，上下场衔接上会产生很多问题，另外，你为什么不写预定的电子游戏的情节？林晓蕊怎么不明不白就成了业余围棋四段了？她怎么可能在几年前就认识杨潇，还教他下棋？一年以前赵振龙都不认识林晓蕊！你别忘了这篇小说写的都是真人，你不要编造得太离谱。”

“呃……郑老师，关于杨潇和林晓蕊的结识时间，我想变动一下，其实戏里面赵振龙这个角色可以大幅削弱，我觉得……”

“你又觉得？你有没有事先把你的意见告诉我？你知不知道小说的前半部分已经在改编剧本了？”

“已经在改编啦？”

“嗯。还有，林晓蕊的爷爷是怎么回事？肖大哥和罗老师是怎么回事？这些人物，是你想当然加上的？你在写这篇小说之前，就已经知道要改编剧本，要拍电影，需要出现哪些人物，这些人物有哪些戏，要向观众传达怎样的画面，如何去表现，我跟你讲得一清二楚，不要随便增删角色，不要写任何与拍摄无关的东西，场景变化地域跨度不要太大，不要过于依赖地理特征，

这些你为什么都不遵守？”

“呃……对不起对不起，郑老师，是这样的，我不知道前半部分已经在改编剧本了，我有更好的主意，而且那个肖大哥和罗老师是确有其人的，杨潇跟我提过。其实，我是想重写一下前面的部分，我觉得……”

“你还觉得？”

“郑老师……”

“我不是不鼓励你创新、求变，问题是，你有新的想法为什么不早告诉我？或者至少来说，为什么不在动笔前告诉我？”

“郑老师，对不起……”

“对不起能解决问题吗？对不起能解决什么问题？除了能缓和我的不快，还能解决什么实际问题吗？你马上过来，这一章要重写。正好有些新情况，我们要改动一下，我也要听听你的意见。”

“啊……好好好，我很快就过去……好……好……再见。”

张楚胆战心惊地放下话筒，赵振龙含笑看着他。

“被批了？”

“可不是么。”

“你小子又胡写一气了吧？”

“我是觉得……”

“哎——行了行了，你有什么想法，找郑老师说。你要真能把我这个角色删掉，我感激不尽了。”

“唉……不是那么回事，我有很多事情不明白。但是我也知道一些事，是你不知道的。”

“好啊，咱们不妨先搞清楚，然后再去他那儿。”

“对。先搞清楚。你先说。你跟林姑娘的事。”

“我先说？好……嗯……你有没有听说过，去年跟玲玲分手之后，阴差阳错，我又认识了一个女孩儿。”

“是林晓蕊？”

“不是。跟那个女孩儿分手之后，阴差阳错，我又认识了一个女孩儿。”

“是林晓蕊？”张楚咬着牙问。

“对。其实也不能说认识。我认得她，她不认得我。”

“怎讲？”

“你知道杨潇发达的时候，经常在花花公子圈子里混，那里面有个叫马神的哥们儿，听说过吧？”

“传说中那个泡马子的神？”

“不是传说，是事实。学术界一直想要证明世界上存在马神泡不到的女孩儿，当然他们都是徒劳的。有一天晚上，我们几个人凑在一起吃饭，除了马神，大家都是北方来的，斗了不少酒，都有点高了。马神突然说，有一个日本血统的小美女，父母都是日本人，但她是在中国长大，非常正点，又很清纯，问我们谁想要。马神的美女情报闻名业界，所以大家都来了兴致——当然除了我以外。”




“龙哥？”

“怎么？”

“请您不要装孙子可以吗？您对日本血统的小美女不感兴趣？”

“对美女感兴趣，需要经济实力。马神提到美女，大家就开始打听价钱。马神从口袋里掏出几张相片，然后用他那台VAIO放了一段偷拍的视频。这叫预览，就是Preview，是惯例。”

“然后呢？”张楚关切地问。

“然后？大家都傻了，没人见过这么正点的美人胚子。”赵振龙品了一口咖啡，接着道：“天生尤物，无敌啊……有人怀疑图片和视频是修改过的，其实也只是随口说说，大家对马神的专业精神和职业道德心知肚明，从没发生过哪个女孩儿跟预览相比其实不副的情况。马神开价50万人民币。”

“50万？我……我……不是吧？你们买卖人口啊？”

“杨潇马上说，50万，没问题。我要了。”

“I… I… I really don’t know what to say…”

“Well you don’t have to know. 接下来开始竞价，最后还是杨潇胜利，80万。下面的问题就是怎么泡到这个女生了。马神掏出一片索尼原装的记忆棒，对大家说，这个小妹妹他已经泡到手了，通过网络和书信搞定的，女孩不知道马神的相貌，也没听过马神的声音，只知道马神的代名是小明。所有的交往资料都在那片记忆棒里。”

“God…”

“马神把记忆棒给了杨潇，对他说：所有可能出现的情敌，我都放倒了，你不必再担心。我泡这小妹妹的时候，没有用到什么特殊知识和才学，你把这里面的资料都看一遍，记住我跟她曾经聊过的话题，见面时知道该说什么，这女孩儿就是你的了。她会下围棋，会玩日本电视游戏，要想不穿帮，你也得补习一下，围棋知道规则就可以，电子游戏方面你必须能通关《最终幻想IX》和《勇者斗恶龙VII》。这个小妹妹没有任何恋爱经验，非常容易搞定。杨潇听着时不时点点头，最后他接过记忆棒，立刻就做了一件让所有人大跌眼镜的事情：他把那片记忆棒交给我了。”

“给……给……你……”

“嗯。他说：赵振龙，这女孩儿交给你照顾了，我活了这么久，泡的马子不比马神少，我非常清楚地知道，我已经没有再付出真爱的能力了，我看这女孩儿不错，你替我照顾她。你会下围棋，又喜欢电视游戏，你要对她好一点，不枉我们相识一场。而我呢，我当时刚喝了一大口啤酒，听到他这么说，还没来得及激动，因为换气时机不当，一个不小心差点被呛死。后来他们说，我被那口酒呛昏了，然后他们七手八脚把我送到医院，我在医院醒过来，吐了医生一脸，然后被赶出去了，后来他们又送我回家了。

“第二天我起来，摸了摸身上，竟然摸到那片256MB的记忆棒，看来这事儿是真的发生过。不过我第一反应是打电话给杨潇，问他是不是脑浆过期了，要么是因为什么事想不开，挥刀自宫了？他只承认自己喝多了，但林晓蕊是送给我的礼物，他说我无论如何要收下，不然就是不把他当哥们儿看。我问他，至少让我知道为什么吧，他说，你很快就会知道。现在想起来，杨潇当时可能是预感到了他二叔的事业危机，你知道我原来有个ID叫‘他二叔’，就是指杨潇的二叔，我跟杨潇挺熟的，不过他居然这么信任我，说来真是惭愧啊。”

“那……然后……你……”

“我跑到赛格电脑城买了一个16合1读卡器，回来以后把马神的资料拷贝到电脑上，看了一天一夜。马神泡马子的本事，我佩服得五体投地，世界上竟然有这样的男人，不知道是女人的福分还是劫难。”

“资料还在吗？让我看看他怎么泡到林晓蕊的……”

“你看了也没用，你学不会的，我也一样，我们跟他相比，差得太远。在这个行当上，如果马神是博士，我们只能说刚刚识字。那小子不但在感情上拥有丰富的经验和判断力，知识也丰富得令人发指，上通天文，下晓地理，琴棋书画信手拈来，竟然还会玩电视游戏。”

“他长得帅不帅？”

“无敌。等会儿你可能会看到他。”

“那太好了，讨教几招。”

"你？哼。"赵振龙极为不屑地冷哼一声，"不自量力的东西。"

"别这么说嘛，我也是男人啊！"

"男人和男人是不一样的。不如让我给你解释一下什么是硬件区别。英特尔的CPU家族里，你知道不知道奔腾和赛扬有什么区别？"

"你说呢？你觉得我知道吗？"

"我随便举例来说，采用0.18微米工艺生产的铜矿赛扬533只有128KB的L2 Cache，L2 Cache就是二级缓存。举个例子来说，CPU执行一项任务，需要指令和数据，它会先寻找L1 Cache，也就是一级缓存，如果那里面没有它要的东西，我们就说一级缓存没有命中，于是它开始寻找二级缓存，同样的道理，如果二级缓存也没有命中，CPU就会去查找物理内存；一级缓存和二级缓存统称CPU内部缓存，如果内部缓存的命中率很低，那么程序执行的效率就会大打折扣。英特尔不同品牌的CPU一级缓存容量都不大，关键差别就在二级缓存。奔腾系列的CPU二级缓存会大于同级别的赛扬系列CPU，这是它们最重要的区别之一。"

"我在单位用的电脑就是赛扬CPU。"

"其实赛扬也不错了。我们拿二级缓存做例子，假如你是128KB，那马神就是128GB。懂吗？"

"你说呢？"

"我们回到泡妞问题。人类大脑的L 1 Cache存储基本反射，容量大同小异，泡妞时L2 Cache越大，命中率就越高。马神泡了十五年的马子，十五年里马神总共更换了48个女朋友，碰到什么样的女孩，该怎么泡，用什么方案，什么动作，说什么话，演出什么表情，如何处理各种微妙的感觉，爱情几时开始，如何结束，统统成竹在胸。这些经验，就算完全传授给你我二人，张楚，我们也只能把它们放到硬盘上。需要调用这些经验的时候，等CPU从硬盘上读取到相应的数据，什么菜都凉了。而马神，则不然，十年来的经验，十年来的灵感，十年积累到的所有女孩子的档案，全部保存在二级缓存里面，就是说直接保存在CPU内部，常人想都不敢想，马神遇到妞，两个时钟周期什么都读到了，一切指令，一切数据，命中率百分之百，马上可以拿出相应的手段，交叉对比，拾漏补缺，运筹帷幄，决胜千里。二级缓存大出你不止一个境界，这就是他跟你的区别。"

"你是说他的经验太多，我的脑子里装不下？"

"不仅如此，你反应速度也不行，心理素质也不行。总之，你不行。"

"好，我不行。"张楚让步道。

"你还别不服，这只是你跟马神的硬件差异，有没有兴趣看看软件差异？马神有一套三百平米的房子，有一辆BMW 760，有我们数不过来的存款，还有一个在德国做光学镜头生意的老爹。你呢？你什么都没有，你本来有一份稳定的工作，但是现在……"

"现在没有了。"

"哦，对了，想不想比比学历？马神在新加坡拿了经济学硕士。"

"OK。OK。不说他了。"张楚喝了一大口咖啡，掏出一张纸巾擦擦嘴，"说林晓蕊吧。你看了马神的泡妞记录，然后呢？"

"然后，先说说林晓蕊，从对话记录来看，我觉得她应该是一个感情细腻，性格甜美的女孩，可能会因为想要一个轻吻而撒娇，可能会因为你没有按时洗澡而生气，她会烹制美味可口的果酱馅饼和蔬菜点心，不喜欢肉类，但是喜欢和男朋友一起逛街、在野外散步，她对衣物不太感兴趣，但是钟情于自己国家的国粹——电子游戏。不管从哪方面来看，我觉得她不应该跟着我，她这么完美，应该跟着杨潇，享受富人的生活，至于爱情，有句俗话说得很好嘛：If there is love，it's OK. If there is no love，it's OK too. 人贵有自知之明，我决定把林晓蕊还给杨潇。当然那时候我不知道他马上就要出事，我还专门题了词给他，你看，这儿还有草稿……"

赵振龙说着，从书桌的抽屉里取出一张折成四折的宣纸，他将宣纸展开，铺在玻璃茶桌上：

```
private void LoveHandler(object sender, System.EventArgs e)
{
may there.Exist bool Love;
Love = true;
do {this.NeverStopRunning (Love,You && YourGirl) }
while (Love == true);
//however:
if (Love == false) e.cancle = true;
}
//Code Language = Microsoft C# 1.1
```

AD20040505，甲申猴年三月十七，立夏，赵振龙题赠杨潇。

"我第一次看到毛笔黑墨写英语字母。"张楚说。

"嗯。这些代码代表了我当时的心情。就是我……"

"哎——行了，你不用讲了，我肯定听不懂。龙哥，物质生活又不是幸福的充要条件，你对自己那么没信心？"张楚插嘴道。

龙哥沉默了几秒，将宣纸折起来，塞回原处。

"杨潇说他已经不会再爱上女孩子，其实，说老实话，我也不会了。"

"是吗？生理上的问题？"

"你大爷的！我……我……跟你说一个经历。我跟玲玲分手之后，很快认识了一个叫王薇的女孩儿。"

"你怎么总能认识一大堆女孩儿呢？我不明白。赵振龙，我不明白。"

"啧，玲玲是我的初恋，之后我认识王薇，然后就没有了，林晓蕊根本不算，跟我在一起的就这两个女孩儿啊，不多啊！"

"也是……不多。"

"就是嘛。我跟王薇进展很快，可能是那时候我太需要感情寄托了，我以为我找到了这辈子都会跟我一起过的人，她可能也是这么以为的。没过多久，我就接她来了家里，天黑了，她就在这儿过夜。"

"于是你们就……"

"对。于是我们就……我就不说了，之后我……哭了……"

"You what？"

"I cried. Yes. You may not believe this, but it's true. I cried."

"龙哥，你糟蹋了人家姑娘，然后自己良心发现，然后哭了？"

"嘿嘿……"龙哥干笑两声，弯着右手的食指擦了擦上嘴唇，接着道："这不是良心发现的问题，现在可以当笑话讲了，但当时我确实很难受。你知道，玲玲是我的初恋，从高中她接受我示好，到去年我逼她离开，一共是五年六个月零九天。这段感情，我可以毫不夸张地说，它占据了我生命里最重要的篇幅。怎么讲呢？好像从前每天的感情都能生成一个日志文件，后来，不知道是从哪天开始的，这些文件悄悄从纯文本变成了操作系统必须的动态链接库文件，想删掉是门儿都没有。更神奇的是那些链接库会钻进注册表改变你的生活，像木马一样，关联到你生活里的任何事情，平时稍有不慎就让你难过，让你不爽，可是你无处可逃。那些木马伪装成系统服务，你每天早上一起床它们就生效，它们不在system目录下，也不在system32目录下，你压根儿就不知道它们在哪儿，你只知道它们在运行，影响着你的所有行为，但是你却看不到程序的路径。更夸张的是文件碎片，你得眼睁睁看着，它们全都是绿的，没法移动……你知道它们在磁盘碎片整理的时候为什么显示为绿色吗？"

"我不知道。"

"因为……"

"你们学计算机的是不是都有这种贱毛病啊？凡事都拿专业做比喻？"张楚打断龙哥，"你用专业知识做比喻的时候是不是很爽啊？"

"不是，这连专业的毛儿都没沾上。你听我说。因为文件碎片的原因，我从来没有足够容量的连续的感情空间跟玲玲以外的女孩儿那么亲密地接触，也就是说我在多用户方面没有任何经验。那天晚上，某种很重要的亲昵的行为，那个女孩儿的反映跟玲玲完全不同，简直是天壤之别，要是马神，那正合他胃口，但是我，当时突然近乎病态地怀念起从前的感觉，你知道

吗？那种持续了很多年但是最后失去的感觉，我简直没法控制自己，我抱着那个女孩儿，她看不见我的脸，我拿枕巾擦眼泪，还是止不住，后来我干脆跑到厕所哭了个够。张楚，我跟你说句老实话，我要是再脆弱一点，就直接在厕所里蓝屏了，我就完蛋了。你想想我当时的样子——木马泛滥，程序出错，满硬盘的碎片，内存不足，指令命中率为零……唉！”

赵振龙说到最后，蛮伤感地发出一声叹息，顺下眼皮盯着自己的拖鞋，不吭气了。

“你真可怜啊。”张楚想了半天，吐出这么一句话来。

“这不是可怜不可怜的问题……那你可能不信……反正……这个要经历过才知道。也可能你永远体会不到，可能我们不是一种人。”

“别这么伤感嘛。”张楚用一种慈父般关怀的眼神望着赵振龙。

“我没伤感。”赵振龙眼也不抬。

“那你接着说。”

“我忘了锁上厕所的门。她跑过来，打开门，发现我在里面哭，我狼狈得要命，不知道她怎么理解的，我反正没解释过。在那之后，她就拼命找茬跟我闹意见，我需要花费来安慰她的时间越来越多，她的脾气越来越坏，我开始觉得厌烦，我就直接跟她说了。”

“你提出要分手？”

“嗯。她闹了一个月，她说我伤透了她的心，然后推论到那个亘古不变的真理：男人没有一个好东西。我说好吧，你怎么想都行，你要钱我也给你。我可能就说错了这一句话，她哭了两天，然后又推论到一个亘古不变的真理：金钱都是粪土。”

“这可不是真理，这是歪理邪说。这傻丫头没尝过苦日子，不知道穷人有多需要钱。”张楚颇有感慨地插嘴道。

“她家里不富裕。”

“不富裕和穷是两个截然不同的概念。”

“总之从那天开始我已经不能跟她沟通了，她开始骂我，一开始无非是骂男人通用的那些词汇，无能啦，平庸啦，不诚实啦……这还是好的，后来她什么难听的词儿都说得出口，我简直就不是人了，那阵子我都怀疑自己的耳朵，我简直不敢相信一个好好的女孩儿可以突然之间发生这么大的变化。说老实话我也很伤心，女人实在是……女人的某些性格，实在是上帝的败笔。后来她骂够了，从我这儿拿了点钱，我们就分开了。”

“从这以后……你就……不相信爱情啦？”

“爱情嘛，信则有，不信则无。它会开始，也一定会结束，只是个时间问题。你要追求这些，It's OK，你不追求这些，It's OK too。我知道这个道理，可是反而不像原来那样放得开，如果我看到一个女孩儿，感觉到我有可能喜欢她，我首先会说服自己放弃，我不能再面对这种事。假设女孩子的扩展名是GIRL，那么双击这个文件，应该是启动情感处理软件，但是对我来说，双击之后，首先启动的是防火墙，防火墙会询问：你是不是真的要打开这个文件啊？你不是开玩笑吧？打开这个文件对你来说很危险啊，你可能会死机啊，可能会感染病毒啊，这个文件迟早要损坏啊，到时候你删都删不掉啊，如此等等。马神说我患了美女综合恐惧症，属于典型的赵氏症候群，也可能是暂时的，但我确实病了。这我承认。”

“什么怪病啊……然后呢？然后……听说你就开始研究相对论？开始当围棋家教？”

“嗯。对。我研究相对论是想找到办法回到过去，或者去未来也行，只要能离开现在这个世界。”

“龙哥，我看你不是病了，你是疯了。”

“呵呵，我来解释一下吧。”

“不必了，龙哥……”张楚慌忙摆手，但赵振龙已经把话接了下去。张楚早就听说，只要让赵振龙联想到什么相对论，或者什么时空变化之类的东西，他不讲够三个小时就停不下来。

“让我从一个简单的例子讲起。以后你每天来我这里上课，一个月左右可能会让你对我的计划有所了解。”

“龙哥……”

“光速不变原理你知道吗？”

“龙哥，我不知道，我看咱们还是……”

“好，我告诉你，光速不变原理，简而言之，就是光速是不变的，这个速度不能再与其他速度进行叠加。你现在拿一个闪光灯向前闪光，光的速度是每秒三十万公里。假设你以每秒十万公里的速度前进，前进的过程中你触发闪光，那么闪光前进的速度还是每秒三十万公里，不会变成每秒四十万公里。想知道原因吗？接近光速时物体的质能转换关系，你一定听说过，物理学当中最复杂最难以理解的公式，恰好又是妇孺皆知的：能量等于质量乘以光速的平方。”

“龙哥，to be honest with you，我完全听不懂，龙哥……”

“好好好，你这个弱智，那你记住光速不变就行了，相对论现象现在也已经有实验证明。”

“这跟我们有什么关系呢？”

“跟你没关系，跟我有关系。想要回到过去，首先要懂得时间的相对性。世界上没有绝对的时间，你信吗？你的明天未必是我的明天，对你来说同时发生的事情，对我来说未必是同时发生的……”

“龙哥，你别胡扯了，咱们……”

“你好歹学过高中物理，我给你举个经典例子。你站在一列向前行驶的火车厢中间，车厢的前门和后门分别有两个美女。美女，懂吗？”

“懂。”张楚说。

“好。现在两个美女到你的距离相等。这两个美女，注意，每人有一个闪光灯。”

“怎么又是闪光灯？”

“她们是你的Fans，同时对你闪光，因为光速不变，且两个美女与你距离相等，所以你一定是同时收到两个闪光，对吧？”

“对啊。”

“但是，对于站在站台上的我来说，对于我赵振龙来说，火车是向前行驶的，如果两个美女同时发射闪光，那么光从闪光灯出发到射在你身上的这段时间里，火车又向前行驶了一段距离，对吧？这样前门美女的光到你的距离就比后门美女的光到你的距离更近，而光速是不变的。所以，对我来说，除非后门的美女先闪光，否则你是不可能同时收到两个闪光的。换句话说，既然你同时收到了两个闪光，那么，两个美女一定不是同时对你闪光的。”

“这……”

“所以说，对火车上的你来说同时发生的事情，对于站在站台上的我而言并不是同时发生的。所以世界上没有绝对的时间。”

“这……这……”

“你之所以觉得混淆，是因为光速不变，光速不能与火车速度进行叠加，火车速度越快，相对论效应越明显，如果火车速度达到光速，后面美女的光就永远射不到你身上，对你来说时间就停止了。等火车停下来，你回来会看到我赵振龙已经是个老头儿了，可能已经进了棺材，可能骨灰都没了踪影，而你呢，你还是现在的样子，还可以泡美女。当然，如果两个美女朝你吐口水，那就回到牛顿的经典力学问题上了，与车速叠加，没有漏洞，就是你学的高中物理。”

“你的意思是，如果速度够快，就能够追上时间？”

“这是文学上的说法，是借喻还是比喻还是什么的，你小说里可以这么写。宇宙当中，没有绝对孤立的时间概念。时间与空间是紧密相联的。你知道，我们对目前我们所处的时空体系的认知基于目前的数学理论，而这套数学理论只是四维时空体系内的数学，用这样的数学工具很可能是无法计算复杂的时空折叠现象的。”

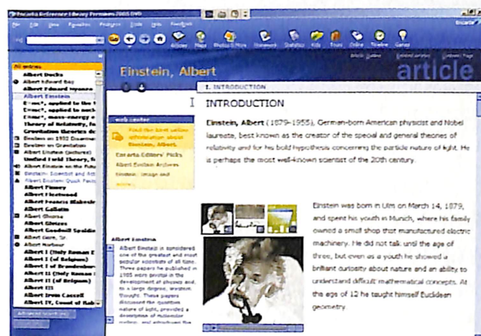
“龙哥……”

“你想想看，用平面几何知识能够计算球体体积吗？同样，空间解析几何无法计算时间，除非另外引入代数变量；推而广之，四维时空体系中的数学也无法计算超时空体系的模型。我们无法研究时空变换，可能是因为我们没有掌握用于分析这种体系的数学工具。”

“龙哥，我真的……”

“不过我没有放弃过追求时空倒流，我看了很多相关的论文，利用我自己蹩脚的数学知识计算了很多东西，也仔细考虑过狭义相对论里面提到的光速问题，对于人类来说，最有希望达到光速的是人的思想；最有希望超越光速的是人的意识信号。”

“龙哥……”




“因为我在量子物理方面一无所知，所以着手点很有限，不过我研究过协同学，我读了关于大脑神经元放电的描述，我想，分离思想，或者某种定向的意识群，或者对意识做所谓的极限软加速，也许会导致思维速度跃迁……”

扑通一声，张楚双膝跪地，眼中似已噙着泪花。

“哎……你这是干什么？”赵振龙正讲到得意之处，万万没想到张楚来了这么一手。

“龙哥，我求求你，别讲了。我完全不知道你在说什么。我们现在去找郑老师那里好不好？龙哥，你行行好，放过我吧，我真的不行，我真的听不懂。”

“那也不用这样吧，来，你起来，我给你讲一讲爱因斯坦1905年发表的论文，再让你先了解一些基础知识……”

“龙哥，やめて……”

## 第四章 他二叔走了

一辆宝马停在郑毅家楼下的停车场里。

马神降下车窗，却没有推门下车。坐在他旁边的杨潇拼命忍住悲伤，一路无话，这时却忍不住哭了。马神没有安慰他，只是仰头躺在车座的靠背上，从茶杯架上拿起一瓶矿泉水。过了一会儿，马神坐直身体，拧开矿泉水的瓶盖，喝了两口水。

杨潇掏出一包面巾纸，擦了擦脸，打开门走下车，马神也跟下来。

片刻后，他们在郑毅家里落座了。郑毅将自己的手机递给马神，马神走出客厅接电话，郑毅望着杨潇，吐出一片烟雾，随后又灭掉了手里的香烟。

“我二叔过世了。”杨潇说。

“什么？他……他……过世了？”郑毅吃了一惊，“他不是在逃吗？”

“被公安抓住了。”

“那……节哀吧……公安怎么会……”

“他今年五十九岁，出事之后，他精神垮了，身体也不行了，他知道自己在监狱里呆不下去，死在哪里都一样，他在外面躲了几个月，身上剩的几万块钱花得一干二净，公安局最后找到他，押送回来的路上，他自杀了。我刚刚接到通知。”

杨潇的语速很慢，他说完这些话，马神已经回到屋里，把手机还给郑毅。

“我出80万，今天下午转到你们陈老板账上。”

“多谢你的慷慨。”郑毅诚恳地说，“我相信这是个好故事，我们有信心用小投资把它搞成一部好电影。”

“刚才你们陈老板向我保证明年六月剪出样片，片子出来再说这些话吧。我对你们老板没好感，投资这些钱，是因为其它的原因。”

“多谢你。”杨潇说，“将来我一定回报。”

“不用谢我，你多留神。我不信你有机会回报我。”

“据我所知，和陈老板做生意还从来没有过……”

“郑老师，你自己也多留神，”马神打断郑毅，“生意怎么做，不用你来教我。我告辞了。杨潇你保重。”

郑毅错愕地望着马神离开，杨潇解围道：“马神就是这样的人。”

“他对这部电影兴趣不大？还是不信任陈老板？如果有顾虑为什么要投资呢？”

“这事儿，真适合拍成电影吗？”杨潇没有回答郑毅的问题。

“怎么不适合呢？我们有专业的编剧，只要剧本好，我就有信心。张楚写的小说还说得过去。”

“他其实也不了解我和我二叔，整个故事，他并不了解。”

“他不需要完全了解，他会创作。从前面几章来看，他写得是很一般，但精彩的在后头。张楚这个人，虽然文笔和表达能力有限，却有很多想法，看得出，是个脑子里有戏的人。他只需要知道大致的故事，把自己想象的场面表达出来就可以了，为剧本而创造的小说，对文学水平要求不高，但是必须能想到一幅一幅的场面，把它们联系起来，描述出来，张楚正在朝这方面锻炼，我相信他很快能够写出合适的东西来。当然关键还在我们这边，资金是不是充足，人员是不是齐备，戏谁来导，谁来演，这是决定成败的关键。”

“这些我管不了了。我已经倾家荡产。我认识那么多达官贵人，二叔出事以后，他们连我的电话都不接，没人愿意搅进来，也没人愿意帮忙。我父亲跑断了腿，二叔的朋友们一个个爱理不理，能避则避。人情冷暖，嘿嘿，有钱才暖，没钱必冷。马神这80万的投资，我……也是……有点稀里糊涂。他……”

“杨潇，你……之前有没有想过用借来的钱把你二叔保出来？”

“谁肯借钱？别说80万，哪怕10万，也可以先把二婶保出来。”

“这个马神……”

“我跟马神不是特别合得来。”杨潇停顿了一下，接着说：“遇到陈老板，提出要拍电影的时候，我二叔已经跑了，再也没有联系上。电影的投资差不多都是郑老师你带着张楚和赵振龙他们张罗的，我能做什么？你说我能做什么？唉……马神突然说要出钱，我简直不敢相信，但他说他关心的是林晓蕊，至于原因，他说我以后会知道。”

“林晓蕊？他认识林晓蕊？林晓蕊不是赵振龙介绍给你的吗？”

“不是。我当时没跟你讲实话。这个你回头问赵振龙吧。”

“这……好吧。这部电影，总投资是220万，规模上是小投资，但资金上对我们来说并不是小数目，无论如何，既然决定了，就要用心把它做好，把故事讲给观众，想必你二叔也不会反对。”

“他不在了，当然不会反对。”

“杨潇……”

“我给你讲讲我二叔这个人吧，你回头转述给张楚，让他写。”

“不急，一会儿张楚会过来，你们俩交流。赵振龙也会过来，还会带来一些电玩设备，赵振龙联系到几家电玩节目，通过这种渠道同步发行DVD，现在人家明确要求在电影里要出现电子游戏场景。”

“电子游戏？”杨潇皱起眉头。

“你不喜欢电子游戏？我有个小外甥挺喜欢，呵呵，天天泡在网上练级，就是不学习……”

“电视游戏和电脑网络游戏应该不是一回事吧，你别弄错了。”

“都是游戏嘛。”郑毅笑了，“不过我们当然要力求逼真，该是什么就是什么，赵振龙说的当然是日本的电视游戏机，比如说索尼的什么Box，以及任天堂的PlayStation2，就是黑色的那个游戏机，要的就是这些东西。”

“好吧，这些我不懂，让赵振龙处理吧。”

* * *

张楚看到马神，已经被他的气势震慑住了，马神那忧郁冷漠的眼神和俊朗坚毅的脸庞更让张楚丢了魂，说老实话，他见到林晓蕊的时候都没有像现在这么自惭形秽。马神应该跟谁相提并论呢？社长？社长也有一辆宝马，也有气质，但没这么年轻，如果社长这么年轻，又这么帅，就差不多和马神是一个量级的人物了。张楚自己呢？失业，小说被否定，宿舍房租可能会成问题，还要帮别人借钱……呵呵，开玩笑，完全不能比，真的，不能比。要么，你说怎么比？比什么？

马神关上车窗，打开车门走下车，张楚张着嘴，赵振龙友好地向马神点点头。

“赵振龙，我千挑万选搞来的女孩子，你们就这么糟蹋？一个推一个，搞成现在这样子，林晓蕊要是出什么意外，你说我该不该收拾你？”

“What the…”

"杨明海在哪儿？"

"你说杨潇的弟弟？马神，你听我说，我今天下午才知道杨潇有个弟弟，二十分钟之前才知道林晓蕊竟然成了杨潇弟弟的女朋友，十五分钟之前才知道她竟然怀了身孕，不过……"

"你有没有杨明海的联系方式？"

"马神，没必要对他怎么样吧？这件事……"

"我要是想对他怎么样，还用得着问你要他的联系方式？"

"我……"赵振龙语塞，"那你怎么不去问杨潇？"

"不需要他插手，他已经忙不过来自己的事。"

"我知道杨明海的手机。"张楚说。

"这位朋友是？"

"马神，先别关心我是谁，我可以……给你杨明海的电话，但你要保证别伤害他。他是个好人。"

"我还不知道他是个好人？有联系方式就快给我，事关重大。"马神的话里似乎有种不可抗拒的威严。

"好，我给你。"

张楚将杨明海的联系方式告诉了马神，马神道声谢，不再多说半句废话，径自坐进他的宝马，开车走了。

"我靠……没必要这么酷吧，有必要吗？"张楚自言自语。

"他就是这么帅，可能他自己也不想这样，但是没办法，他就是这么帅。"赵振龙说。

两人望着宝马消失在远处，一齐叹了口气。

"马神怎么会知道杨明海，他找杨明海做什么？"

"唉。80万买来的女孩子，竟然便宜了杨明海。什么世道……杨潇啊杨潇，我还以为你把林晓蕊转手卖给了别人，看来是肥水不流外人田。"

"杨潇真的为这女孩儿付了80万？"

"不知道，那是他跟马神之间的秘密。"

"我们上楼去吧，别让郑老师等急了。"张楚仰头望向住宅楼顶端，心想，大家都有房子住，我什么时候也能买得起房子啊。

"你应该早点告诉我林晓蕊现在的情况。"赵振龙说。

"谁让你讲了一大堆狗屁理论，还越讲越来劲儿……"

"谁让你跟我提相对论呢？"

"好，是我不对，我们上楼去吧。"

"等一下丁磊，刚接到电话，他马上到。那小子，亏他还玩RPG，亏他还是电玩杂志编辑，认路能力极差，完全看不懂地图。我怕他认不对门，在这儿等一下。"

"OK。"

张楚和赵振龙走到停车场一旁的草坪上，随便坐下。

"龙哥，你后来怎么又辞了职，去做围棋家教？那能赚几个钱？"

"我教陈老板的儿子下棋，顺便帮他维护电脑设备。他儿子，你懂吗？我跟你讲，一开始，他非要用白子，我执黑先走，下在星位，他下天元，然后我下另一个星位，你猜他怎么走？"

"不知道。挂角？"

"挂个屁，他推着天元上那颗白子，朝我前进了一步。"

"你们在下围棋？"

"对啊。我告诉他围棋棋子落在棋盘上就不能移动了。他跟我说，那种规则缺少变化，没劲，他要跟我玩他自创的规则。我说，那你讲来听听。他说，我这颗白子，一次只能移动一步，你按规则走，永远也吃不掉我。张楚，你说你信不信，白子不会被吃掉？"

"不可能。你把棋盘下满，最后他没法移动，肯定可以提掉它。"

"但是那样走，他马上可以反提我满盘的黑子。"

"你围它之前就不能先做两个眼吗？"

"他让你做眼？他会继续往棋盘上放可以移动的白子。"

"老天，别侮辱围棋了。"

"他那天说的规则，大概是白子可以移动，一次横向或者纵向移动一步，但黑子不行。白子移动算一步棋，不能同时既移动又下子，但必须是移动和下子按比例交替进行。按照这样的规则，他认为吃掉事先指定的任意某个白子是不可能的。"

"什么乌七八糟的，你就跟那小鬼干这些事，每月拿薪水？"

"对啊。那小鬼可以一天编出一套新规则，聪明得很，就是不往正路上走。"

"那你现在还会下正常的围棋吗？"张楚笑着问。

"废话，当然会，我可是业余初段。"赵振龙得意道，"我跟林晓蕊下过几盘棋，最后她让我三子，输给我一目半……"

"林姑娘下棋真这么神？"

"哼。你以为呢。这女孩儿不简单。杨明海八辈子积德，祖坟上冒青烟，天上掉下来一个林妹妹给他……唉，林晓蕊命苦啊。"



"嘿嘿……我把围棋的事情也写进小说里了，当然是写在杨潇身上，郑老师好像不太满意。因为戏里没有杨明海，所以我现在是把杨明海的性格往杨潇身上套。其实杨明海是个非常开朗、非常乐观的男孩儿，而且是很疼爱老婆的那种，林晓蕊跟了他应该能享到福。"

"放屁！"赵振龙断然否认，"你懂什么叫幸福？每天为生活发愁，为男朋友担忧，隔几个月服用一次RU486，只能得到一点虚无缥缈的所谓的爱和关怀，那叫幸福？"

"没那么惨吧？再说林晓蕊是个不追求物质生活的女孩子。我对她是这个印象。"

"She could have the chance. 能翻译这句话吗？"

"她本来可以有机会。"

"命。Fate. The only word that we…"

"龙哥，你这假洋鬼子，我看就是你把周围的人都带坏了，传说你好像已经没有能力连续说一个小时的汉语……"

丁磊出现在赵振龙和张楚面前，两人竟然没注意到。他左手提着一个黑色塑料袋，里面满满地装着一袋子东西；右手拿着一组PS2专用视频分量信号线，指着赵振龙一顿批评。

"胡扯，我想说什么语就说什么语！"赵振龙瞪眼道，"你小子能找到这里还不错，东西都带齐了吧？走，张楚，咱们一起上去吧。"

"OK，我们上楼。"张楚跟着赵振龙站起来，拍拍屁股。

"楚哥，一会儿给我签名啊。我带来了一本真人秀杂志！"

"唉。好吧。没问题。"

* * *

马融——也就是马神——把车驶向学校，车速并不快，现在是下午四点，林晓蕊应该还在上课。

等红绿灯时，马融用手指敲打着方向盘，心里琢磨着杨俊峰这个人。

杨俊峰跟马融的父亲同龄，同样是生于抗战胜利、日本投降的1945年。想想看，六十多年前，中国人还生活在水深火热之中，现在马融可以驾着德国产的BMW 760用舒服的姿势回忆那段历史了。六十年，也许不是很长啊，短短六十年，中国发生了天翻地覆的变化——这是马融的父亲说的，但父亲并没有真正在中国居住过哪怕一年。相比起来，杨峻峰经历过大跃进、三年自然灾害、文革和四人帮，他从1945年一直走到2004年，他见证了这个伟大的国家的从屈辱发展到繁荣。很难讲杨峻峰在上个世纪受过多少苦，马融明白生在豪门的自己一定无法想象，可是他知道杨峻峰像许多跌跌撞撞走进新中国的公民一样，在痛苦的岁月之后更渴望通过自己的劳动置下家业。

杨峻峰无儿无女，在上世纪八十年代初带着老婆来到南方做生意，1992年邓小平来深圳时他已经发了一笔小财，接下来因为政策的照顾，他很快办起了像样的企业，收容了侄子杨潇，又交了很多朋友——但也正是朋友害了他。

2002年，杨峻峰和老婆一起搞了一家投资公司，具体怎么运营马融不得而知，总之问题出在杨峻峰中了朋友的套子，签了一笔违反政策规定的贷款——2300万人民币。杨峻峰事先知道这件事非常冒险，但并不知道这笔贷款与国家新出台的政策相抵触，当他发现有诈时，合同已经签了，他自己也拿了200万好处费——更糟糕的是这200万人民币已经花得所剩无几。

噩运接连而来，杨峻峰还没来得及把头脑搞清醒，就被人家告了巨额诈骗罪，公司被查封，老婆作为法人代表被扣进局子等待开庭，他自己仓皇出逃。

从贫穷，到富贵，从富贵，到败落，中间的血汗，二十余年里还算幸福和温暖的生活，全都一笔勾销……好像只要一个瞬间，就只剩下结局了。

终于等到绿灯。

马融驱车前行，他从来不开音响，他喜欢安静地驾驶，同时做一些简单的思考。此刻城市的繁华被隔绝在车窗外，马融想到杨峻峰逃跑之前，自己作为杨潇的朋友曾经去他家里吃过一顿饭。

那时候，杨峻峰对马融说：人生真像是一盘棋，但棋盘一望无际，在奋斗的时候，你看不到整个棋盘，你可以跟对手死缠一块棋，甚至杀大龙，也可以放弃那块地，因为你不知道前面等着你的是什么，也许好，也许坏，但总可以一拼；可是如果你突然看到棋盘的边界，你发现从前的几步棋不应该那么下，这个时候往往已经来不及回头了。有时候明明发现一步好棋，你看到了，但你不能这么下，因为你没权力下在那里，那不是你的地盘；有时候，好棋在远处，你看不到。马融，我认识你父亲，你父亲比我有钱，但是我跟你父亲主要的区别已经不在这里。你知道在哪儿？马融想了想，说道：你的棋已经下完了，你输了，我父亲的棋还在下，我希望我父亲不会走错棋。

听了马融的话，杨峻峰点点头，干了一杯烈酒，抑制住心里的悲凉。

杨潇默不做声，他还没意识到二叔要开始逃亡，但马融意识到了。

"我可以……"马神一开口，杨峻峰就示意他不必继续说下去，又是一杯烈酒入喉，杨峻峰带着三分醉意道："我，和我老婆，输了棋。输棋焉有反悔之理？这回我栽了，真的栽了。翻不了身啦……你借钱给我，就是把钱往水里扔，算了吧。"

杨峻峰两夜没睡，至少三天没刮胡子，显得很疲惫，说完这句话，他让杨潇送客，等杨潇回来，发现二叔已经不见了。

第二天，杨潇把消息告诉马融，马融没什么意外的反应。

* * *

郑毅、杨潇、赵振龙、张楚和丁磊五个人坐在郑毅家的书房里。

张楚讲述了自己对整个故事的修正方案，大家都沉默不语，等着郑毅发表评价。

"你说的方案还不错，但也是建立在第三章成立的基础上的，你这一章问题太多，甚至叙述表达方式都跟从前不一样，因为时间关系，我没有仔细研究，但大略看来，有十来处必须修正，我写了电子邮件给你。"

"十……十来……处？"

"我在邮件里写得很清楚。除此之外，还有写作上的疏漏。这一章跟前面相差太远。你要知道你的小说不是拿来直接发表的，而是要改编剧本，所以不要做那么多无用的描写，你的场景、人物、事件都必须可以形成画面，比如说要尽可能多地用动作和语言来表达内心思想，而不要写某某心想，冒号，后面一大堆无法图像化的文字。你每写出一段文字，就要再读一读，脑子里想，这段文字对应的画面会是什么样的，这一组镜头，放到屏幕上会让观众得到什么样的信息。没有画面的文字不要太天马行空，有画面的文字务必要用表演可及的准确的修饰语。你的小说对话比重很大，你多发挥这个长处。这一章还有个大问题，你把林晓蕊写得太理想化了，角色本身对作者赋予的环境依赖太强，举例来说，你所描写的林晓蕊的可爱之处太过于依赖某一种容貌，而我要求的成功的女主角的个性应该拥有良好的容貌适应性，因为我们现在还没有指定某个著名演员的实力——我知道现实的林晓蕊很漂亮，但戏里很可能不是这样。你要考虑一个替身，一个可能有明显缺陷、可能有其他特点的女孩子，而不要把林晓蕊的形象套在一个不够立体、不够丰满的理想化的框框里面，你写的时候多想想演员会怎么演。至于亲热戏，你一定要延后，第六章叫'洞房花烛'，你现在就把什么都做了，洞房花烛晚上做什么？"

"再做啊。"

"那不就重复了嘛。"

"这……不能重复吗？大家不都这样嘛，"张楚悻悻地问，"只许亲热一次啊？那还结婚干嘛？"

"你不要跟我抬杠。第三章要发生什么事情，我们都讨论好了，你照着提纲写，不许亲热。把电子游戏加上，围棋去掉，游戏方面不懂的地方跟丁磊讨论，删掉那个讲日语的爷爷，见面的场景只允许在两广范围内选择，你可以选择桂林，要向观众解释林晓蕊穿白衣的原因，韩少爷针对的是林晓蕊，林晓蕊必须是日本籍，父母不能空难，你怎么总想把人家父母写死呢？"

"好，我再把他们写活。不过人家父母在日本，真要照实写你还去日本拍啊？唉……你说什么就是什么吧。"张楚讪然道。

"张楚，你是不是很抵触我的意见？"

"没有没有，改是可以改的——对了，郑老师，你不是说有新情况吗？"

"有。刚刚打算提到。原定韩少爷盯着杨潇不放的戏，陈老板说，这样写不好，还是希望改回现实中的情况，就是韩少爷应该是在找机会对林晓蕊下手，当时改戏是因为想让林晓蕊完全置身事外，希望她自始至终都蒙在鼓里，有杨潇拼死保护着她。当然现在有更新的情况，杨潇二叔的戏也要改……"

"等等，当时改成韩少爷派人追着杨潇讨债，是陈老板说的，我还专门设计了一套情节，现在要改回去，又是陈老板说的？"

"陈老板说了几个地方，要贴近现实，比如……呃，杨潇，不好意思，比如电影里你二叔是在逃的，现实本来也是这样，所以我们要在影片发行时标明有多少成分是真实的，只要注意陈老板提到的东西，就可以标明80%是真实经历。这样更能吸引观众。"

"韩少爷要对林姑娘下手？"赵振龙问杨潇。

"你现在知道已经晚了。你当时应该接受她，林晓蕊在你身边才不会有危险。"

"但是……现在林姑娘跟你已经没什么关系，难不成韩少爷连你弟媳妇都不放过？"

"明海是我堂弟，去年才来深圳，在一家小公司当翻译，自己挣钱生活，跟我二叔面都没见过。姓韩的根本没人性，他已经把我二叔搞得家破人亡，又立誓不放过我和明海。对我这种亡国大夫，他没什么好下手的，反而放了我一马，其实我现在两手空空，无牵无挂，我倒欢迎他随时来找我。对明海呢，最狠毒的莫过于瞄着明海最爱的女孩……唉。姓韩的认定什么事，不会罢休的。我就不明白他跟我二叔之间到底有什么化不开的深仇大恨，非要搞到破釜沉舟的地步，他们之间到底发生过什么事，张楚你自己编吧。我帮不了你。"

"生意上的仇恨不会有这么深吧……"张楚小心地说。

"谁知道呢？我也想知道。"

"杨大哥，你能不能讲一下，你是怎么把林晓蕊让给你弟弟的。"

"别大哥了，叫我杨潇。林晓蕊和我弟弟只能说是缘分吧。当时赵振龙拒绝了我，又把记忆棒送了回来，我真恨不得把他从楼上扔下去，"杨潇伸出两个指头指向赵振龙，"赵振龙，你真让我失望。"

"对不起，"赵振龙说，"我确实……"

"后来我又把马神邀来，跟他说，这个女孩儿你自己照顾吧。马神当时笑了，他说，你这不是赖账嘛。开过玩笑，我们坐下来，马神说如果

我不要林晓蕊，他就送给别人了，让我考虑好，别后悔。我说我要后悔的事情多了，一件一件挨着后悔一遍，猴年马月也轮不到这件事。马神说我既没胆识又没眼光，我们正说着，恰好明海来找我，要问我借一套英文教材。马神这才知道我有个堂弟，他把林晓蕊的几张相片和一段教室里拍的Video拿给明海看，要他评价一下，是不是他堂兄没眼光。

“明海看了之后，好像情绪波动很大，问这女孩儿是谁，想去追。马神开了价，把明海吓了一跳。马神了解到明海的生活状况，马上跟他说：你别做梦了。明海不服气，发誓说一定要追上这个女孩儿，我都不知道他那天哪儿来的勇气。张楚你认识我弟弟，你也知道他整天嬉皮笑脸，从来没有严肃认真的时候。

“马神说，就算明海出得起钱，也不会把林晓蕊给他。马神举了一个例子，说譬如一个普通洗衣工人，只会用手来打纸飞机，你真给他一架飞机，他既不懂得欣赏，又不会开，更供不起，只有转手这一条路。嘿嘿，明海居然跟马神急了，我怎么劝他都不听，照马神平常的脾气，怎么会跟穷人扯皮，这次他可能是觉得很有趣，就跟明海说，好，这女孩要是给你，你跟我说说，你打算怎么照顾她？明海说，他会爱她，保护她，不让任何人伤害她，如此等等，陈词滥调。马神听得直摇头，他对明海说，这样吧，我教你怎么照顾美女，我只说一遍，你要是能把我说的复述下来，这女孩儿就当我送给你了。

“还没等明海反应过来，马神就开讲了，从生活起居开始，比如做面膜、戴胸罩、衣服的色彩质地、一日三餐的营养搭配、美容保养的细节还有具体花费，然后是选房、装修、家具购置，还有些温水马桶之类的细节……接着就是女人的生活圈、习惯、事业、娱乐，我就不举例了，最后是长期相处怎么样保温，共度晚年的可能性和利弊分析，说了至少一个小时。明海听得一愣傻过一愣，最后呆在那儿不吭气了。

“马神问，你怎么不嚣张了？明海说，你觉得爱情可以补偿这一切吗？马神还没来得及回答，明海又说：我会爱这个女孩儿，我会让她幸福。我的爱可以补偿所有物质享受。要怎么才能让你相信？马神说：你打开窗户跳下去，要是摔不死，我就相信。然后，我没来得及拉住明海。他跑到阳台，跳下去了。”

“什么？跳下去了？”赵振龙等人面面相觑。

“你住七楼啊，你弟弟忘了这件事？”郑毅也吃惊地问。

“怎么可能。他跳下去，我和马神都慌了，我紧跟着他冲到阳台，马神也跑过来，往下一看，明海头朝下栽倒在一棵树下面，浑身是血。”

“那……现在的杨明海……莫非另有其人？”张楚谨慎地置疑道。

“这是真人秀杂志编辑的职业病吧。”丁磊打趣道。话说出口，丁磊自己都不敢相信他居然当面讽刺了崇拜已久的偶像，他心里怦怦乱跳，好在包括张楚在内没人在意他这句话，大家都急着听杨潇往下说。

## 第五章 林妹妹

“我弟弟命大。没摔死。后来听说，他落到四楼，正好四楼的老大妈在晒被子，明海撞到被子，给包在里面，被晾衣架挡了一下，落到树上，被子挂在树顶，把他抖出来，树枝又帮他减了速，这才保住他的小命。”

“这……太戏剧化了……这没法实拍吧？郑老师？”张楚不失时机地揶揄郑毅。

“拍戏有拍戏的办法。”郑毅长吁了一口气。

“马神把林晓蕊给了我弟弟，还掏了全部的医药费，他后来对明海说，林晓蕊涉世未深，正好让你捡了便宜，不然你没钱、没实力，跳楼也没用的。所谓爱，是男人就会，大家都半斤八两，长期来看谁也不比谁更高明。明海身上七八处骨折，住院2个月，林晓蕊一直过去照顾，明海心里高兴，伤好得很快。马神专门编了童话灌输给林晓蕊，大概是说明海为了给林晓蕊准备什么玫瑰之类的礼物才受伤，自始至终泡她的那个小明当然也就成了明海，林晓蕊有多感动就不用说了。明海出院以后，马神送给他一辆宝马自行车，送给林晓蕊大概六万块钱的美容护肤用品。不过之后他和明海之间就断了联系。后来我问明海：你这小傻子当时怎么敢从七楼跳下去？他嘻嘻哈哈答不上来，竟然说马神的目光给了他强烈的安全感，他提到跳楼，可能真的摔不死，他信任马神能让他得到林晓蕊。哼……真是可笑，我弟弟竟然被马神迷倒了，哼……不过这也是他的造化。”

张楚看看杨潇，又看看赵振龙，赵振龙看看丁磊，丁磊耸耸肩，咳了两声，用四川方言道：“唉……咱只是个电玩编辑，没得啥子经历，原来大千世界，啥子都是可以成立地（的）。”

众人莞尔，郑毅发话道：“好，这个情节怎么写，就留给张楚发挥了，张楚你还有没有什么问题要问？”

“嗯……杨大哥，你二叔这件事情，对他这次经历，你自己怎么看？这样的结局，你觉得有没有办法避免？”

“他中了朋友的圈套。具体怎么回事我写了一份资料给你。当然也有我二叔自己的问题，他拿了好处费，自己也有私心，所以这一劫在所难逃，他签的贷款违反国家最新的规定，就算对手的圈套大白于天下，我二叔还是难逃罪责，何况他还不起钱，又畏罪潜逃……”



“你二叔已经很有钱啦，为什么还会为这些利益动心？”

“这正是我担心你写不出来的地方，你缺乏那些经历，我不知道你能不能体会到我二叔的心境。钱越多，地位越高，你越有机会接触到上流社会，你会发现自己的钱远远不够，你总会想，如果我有多少钱，我就知足了，但是等你有了那么多钱，你不会知足的，钱不是万能的，但是钱能做的事又何止万万件，你要做大事，多少钱都不够——甚至仅仅你周围的朋友比你有钱，你就不会知足。张楚，你是河南南阳人吧，深圳的经济发展和生活水准比南阳如何？我敢说你老家的朋友们一定有很多混得不如你现在这么滋润，但是你满足吗？你自己想吧。我二叔越来越追求物质享受，这是填不满的无底洞，你懂吗？他想在美国定居，想供我出国读书，我二嫂想去冰岛，还打算把娘家的亲戚都带上，他们俩一有空就去地球背面旅行，你算算这要多少钱才能支撑？表面上看，我二叔很富裕，其实他负债累累，公司很多项目都被迫停下来，如果突然遇到什么市场危机，后果难以想象。

“可能还有一层原因，都跟你说了吧。我奶奶生我四叔时难产，四叔生下来奶奶也过世了；我爷爷是老八路，当过连长，十年动乱的时候竟然被当成走资派关了起来，再没有过消息，后来听说是死在牢里。爷爷奶奶生前对二叔最好，他们去世之后，二叔很伤心，打那时候起，他给自己定下了一个目标，也算是个梦想吧，就是将来要开一家孤儿院，他也一直在为这事儿筹款。这个目标够高尚吧？他每次大肆挥霍，或者昧着良心收黑钱的时候，总有这么一个目标给他心里平衡，他觉得自己有大善之心，这些行为都不足挂齿，结果如何呢？二叔临走的时候自己也说，善不行，不为善，可惜啊……还没来得及实现他一生的大善愿望，他就灰头土脸赴了黄泉

路。有时候你不能不相信人生的无常，我二叔是立夏以后出的事，立冬以后不到小雪，他人就不在了。这也挺像个故事的吧？

"谁害了我二叔，我就是真有能力，也未必想报复。我二叔是个精明人，事业上很努力，如果他自己没有问题，谁也害不了他。当然，话说回来，姓韩的连我弟弟的女朋友都不放过，未免做得太绝。要是我有一天发达了，希望他别栽到我手里。这件事我就这个看法，张楚，你自己看着加工吧。"

"这一套情节，我要写到什么程度呢？郑老师？"

"好，我们来探讨一下……"

* * *

"岑校长？我是马融。"

"哦——马公子，你好，今天怎么有兴致打电话来学校？找哪个女孩子，还是有兴趣投资新项目？"

"找女孩。岑校长，我正赶过去，您记不记得有个叫林晓蕊的学生？你们学校的校花。"

"林晓蕊……二年级吧。有这么个女孩儿，你要找她？"

"岑校长，要不是大事，我也不会麻烦您。她今天下午在主楼有课，请您让教务处查一下是哪个教室，马上叫保安过去，务必看好她，下课之后让她呆在教室，哪儿都别去，我会过去接她，否则可能会出事。如果有人找她，立刻记录下来。"

"哦？好吧，我现在不在学校，不过我会马上吩咐，能不能问问是怎么回事？"

"香港那边和一个大陆老板生意上的矛盾，牵扯到林晓蕊，她是无辜的，也不知情。我的消息是今天下午香港老板会布置黑道的人去你们学校劫持林晓蕊，我已经通知了公安的朋友，但愿是虚惊，不过小心为好。"

"我们是不是……"

"岑校长，您放心，我们不会扰乱你们正常教学，没人想把事情闹大。"

"好的好的。我会通知保安提高戒备，派人看护林晓蕊。你什么时候到？"

"十分钟以后。"

"好！"

* * *

黄昏的斜阳透过教室的玻璃窗将光芒洒在组合黑板上。起初只有少量的粉笔灰在光束中飞扬，但讲师的黑板擦每挥动一下，便有更多的微粒从黑板上腾空而起，像一股白色的雾填入橙红色的光线，缓慢地飘散。

林晓蕊微微侧过脸，看着窗外稍嫌刺眼的夕阳，心里想的却是自己的心上人杨明海。想到明海对自己的好，她甜甜地一笑，讲师擦过黑板回身正巧看到。

讲师大怒，心说我的课上岂容你这小丫头妄自尊大、绮想翩翩，待我寻个难题，出你的丑。正在此时，教室外响起了礼貌的敲门声。

"进来！"讲师朝着门口说。

张教授探进一半身子，冲着讲师点点头："不好意思，刘老师，打扰你一下，我要找林晓蕊出去，有点事情。"

"林晓蕊！你去吧。这次算你运气。以后上课不许胡思乱想！看你的样子就知道你在想什么。"

同学们大笑，林晓蕊愣了一下，随即羞得满脸通红，她起身低下头快步走出教室。

一把锋利的军刀架到林晓蕊的脖子上，持刀的人又飞快地把刀放下，抵住她的后腰。

"别出声，乖乖去厕所，不老实就捅了你，明白吗？"林晓蕊身后的声音说。

"张教授，你可以走了，回到你的办公室，屁也不要放一个，不然杀你全家。"另一个声音说，"你老婆宋桂珍，你女儿张媛，一个都不留。滚吧。"

张教授哆哆嗦嗦地走了。

林晓蕊吓得差点昏过去，这时就是让她呼救，她也喊不出声。

"去厕所，快一点。别让我说第三遍。"身后的声音更加冰冷，杀意更浓。

林晓蕊努力让自己平静下来，万般无奈下，只能按照指示向女厕所走去。

* * *

"按照要求，应该有六个场景出现电子游戏的情节，前面已经写了三个，杨潇林晓蕊见面这一章补上一个，还有两个，张楚你琢磨一下，安插在什么地方，丁磊你也给点意见。别忘了，只有林晓蕊会玩电子游戏，小说里杨潇是不懂游戏的。"

"我在现实生活里也不懂游戏。"杨潇说。

"丁磊，把你的家伙们拿出来让这帮乡下人见识一下！"赵振龙对丁磊说，"郑老师你的超级等离子电视在哪儿？接上玩玩？"

"好啊。都有些什么家伙，拿出来看看吧。"

丁磊打开他的袋子，把电玩设备一样一样取出来摆放到桌子上。

杨潇翻了翻丁磊摆上来的游戏，拿起《前线任务4》，打开盒子取出碟片研究了半天，问赵振龙："这是游戏还是影碟？"

"是游戏，能玩的。"赵振龙回答，"不过这种日文S·RPG你未必玩得转。"

郑毅拿起PS2的手柄，翻来覆去把玩着，突然道："哦，我刚才说错了，PlayStation2是索尼出的，那个什么Box才是任天堂的。"

"Xbox是微软出的。Game Cube才是任天堂出的。"丁磊小心地纠正道。

"任天堂这个公司我知道，"郑毅对自己的电玩知识颇为自信，"从前那个小霸王游戏机，插黄色卡的，对不对，还有叫小天才的，这些都是任天堂的游戏机嘛。任天堂在游戏界应该很出名吧？"

"是……是很出名。"丁磊一脸苦笑，暗自叹息。

张楚指着PS2，踌躇半晌，道："PS都出二代啦？什么时候出的？索尼了不起啊……"

丁磊懊丧地看着张楚，一句话也说不出来——他又能说什么呢？

"这PS2很老了，"赵振龙插嘴道，"现在有一种很小的，很薄，70000系列，对吧丁磊？"

"对。有一种超薄PS2，刚上市的。"丁磊觉得跟这帮人在一起说话，简直就是对电子游戏的大不敬。赵振龙还好一点，只是最近一年没接触电玩，而其他几个人呢？自己的偶像张楚呢？自己为之疯狂痴迷的电玩在这些人的世界里真的那么不名一文吗？

"对了，索尼不是生产家电嘛，怎么搞起这些玩意儿了？哦——当然，我不是看不起游戏啊，这毕竟是一个行业嘛，市场也不小吧，我有个小外甥特别喜欢玩游戏。不过我就是不太明白索尼这么大的家电企业怎么会对这些东西感兴趣。"郑毅抚摸着PS2的LOGO，像是在自言自语。

"这……这个……"

"哦，这些都是业界内幕了，可能你我都不了解。游戏机等一会儿再玩。张楚，你现在就编一个剧情，我们看看好不好，让丁磊也参考一下，如果觉得可以，你就回去照这样写。"郑毅递了一杯茶给张楚。

"现在编？"张楚接过茶杯。

"对。"

"好。"张楚呷了两口茶，清清嗓子，接着道："在林姑娘生日的时候……"

"哎，不行不行，生日不行，生日太老套了。"

"那选什么日子？洞房？"

"你怎么除了生日就是洞房，已经有了洞房的戏，要考虑点别的。"

"那就……随便某一天？"

"随便某一天也比生日强。就这样。接着说。"

"林晓蕊喜欢电子游戏，但是杨潇不喜欢，所以林晓蕊平时也不怎么玩。杨潇呢，当然希望林晓蕊能玩自己喜欢的东西，不必为了自己改变生活习惯，所以他就想啊，应该送给林晓蕊一台游戏机，当作礼物。"

"好俗啊。"赵振龙皱起额头。

"那你来编？"张楚竖起眉毛。

"哎，赵振龙你别打断他，让他说完。"

"行，你接着说。"

"杨潇认识一个电玩杂志社的编辑，叫丁磊，既然要买游戏机，当然要找这方面的行家。"

丁磊一面听自己的偶像编故事，一面摆弄着PS2的硬盘仓盖，他把盖板卸下来又装上，装

上又卸下来，刚要再装上去，便听到张楚提及自己的名字，他抬起头环顾四周，发现大家都看着他。

“就是你，丁磊，假设杨潇去找你。”

“我？”丁磊指了指自己的鼻子，“我跟杨潇只有一面之缘啊。”

“没关系，假设你们很熟。杨潇让你推荐一台游戏机给林晓蕊，你会选择什么？”

“嗯……送给女孩子啊，GBA SP不错。”

“什么P？”

“GBA SP。任天堂出品。”

“哦，索尼出了PS，任天堂发明了SP跟索尼对抗？”

“不……不是……PS是家用机，GBA SP是GBA的进化版，更时尚一些，像是化妆盒的样子吧，女孩儿应该喜欢。”

“GBA是什么？”张楚不解。

“张大哥，你总该知道Game Boy吧？”

“哦，我想起来了，上学的时候玩过，GBA是Game Boy的进化版对吧？”

“对啊对啊，但是在黑白的Game Boy到Game Boy Advance之间，还有一代GBC……”

“这些你怎么都能记住啊？”

“呃……这……”

“好了好了，不说那些没用的细节，就是GBA SP。”郑毅打断丁磊，“假设杨潇让你帮着买一台吧。我看看能不能考虑杂志编辑这个角色，你们杂志社有没有兴趣投资这部电影呢？”

“啊？这个……这个……”

“对，丁磊，回去跟你们主编商量商量，搞不好你将来成了大明星，从主任到社长都得围着你转。”赵振龙笑着说。

“我？大明星？我还有十来页攻略没排，还有两个栏目约的稿子没到，广告都没整理，大后天就截稿了，我晚上回去还要做十分钟新游戏介绍的视频，我……现在还坐在这儿跟你们……跟你们……搞什么飞机嘛！”

“对了，听说你们编辑部有个小美编很正点？”

“那是我们编辑部。”张楚说。

“哦，对，对。真人秀杂志社的。不好意思啊丁磊，我记错了。”

“我们编辑部也有漂亮美编啊！”

“名花有主了吗？”

“这……不知道。”

“他们杂志的女读者应该不少。”张楚对赵振龙说，“现在玩游戏的小妹妹好像挺多。有道是兔子不吃窝边草，丁壮士想来还不至于空虚到对美编下手吧。”

“我们杂志哪能跟你们比，我们女读者少得可怜，而且主编明令禁止跟读者非正常来往。”

“你跟女读者来往，主编怎么可能知道？就算知道，关他什么事？恋爱是基本人权。”

“影响不好。一旦被主编发现……”

“有女读者抱着孩子去你们编辑部闹事吗？”

“哎……龙哥你别胡说八道，我们编辑部的同事都很纯洁的，你别胡说啊。”

“纯洁？哈，一屋子男人坐在这儿侃大山，纯洁早吓跑了。”赵振龙斜眼看着丁磊道，“丁壮士，你从业这么多年来，就没有玩游戏的小妹妹上你的船？”

“没有没有。哪儿有机会啊，你别想当然了。我作为一个电玩杂志编辑，可以很负责地告诉你，想通过玩电子游戏结识美女是不可能的。玩游戏的男人都没人要——我今年25岁了，从来没恋爱过。”

“不会吧？”赵振龙怀疑地看着丁磊。

“真的，我跟你说，有些事我也想啊，但是我去哪儿找啊，我们天天做攻略，根本没机会接触异性。我到现在还守身如玉，苦啊，真的，我活这么大从来没见过脱了衣服的女孩儿。你们这些人天天巫山云雨，不懂我们的苦。”“那你干嘛还搞这一行，怎么不换个工作？”张楚不解。

“我喜欢游戏啊。”丁磊不假思索地回答。

* * *

洗手间维修中，暂停使用。请到其他楼层。

这块牌子立在女厕所的门外。

厕所里面，肖大哥和罗老师并排站在林晓蕊的面前。

林晓蕊手心冒汗，一动也不敢动。

肖大哥上前一步，用粗糙的帆布手套擦掉了林晓蕊脸上的泪。林晓蕊向后退了一步，靠在墙上，她心里七分害怕，三分委屈，肖大哥的帆布手套在她脸上划过，她才意识到自己哭了。

“谁让你长这么标志的？嗯？”

林晓蕊抬起头看着眼前的坏人，不明白他的意思。

“你长成这样经过我的允许了吗？嗯？”

没等林晓蕊有进一步反映，肖大哥脱下一只手套，抬起手就给了她一个耳光。

啪！

林晓蕊浑身一颤，脸上留下红红的指印，火辣辣的疼痛。

“小姑娘，你也做我的女人吧，包你欢喜。怎么样？”肖大哥问。

林晓蕊用怨恨的眼光看着肖大哥，她心里想，不管怎么样，就是拼了命，也不能让他欺负。

“你这么看着我，就是不愿意咯？你这么看着我，让我充满了斗志。”肖大哥微笑道。他缓缓脱下另一只手套，用手抓起林晓蕊的头发，甩甩另一只胳膊，又打了林晓蕊一个耳光。

啪！

这一巴掌精准无误地叠加在上次的指印上。

林晓蕊的右脸肿起来，刺痛更加钻心，林晓蕊咬着牙才忍住，接着那种灼热的疼痛变成麻木的肿痛。

“我真不忍心打你，你自己说，愿意被我×，我就帮你揉一揉。不然，我就继续打。”

“你们……为什么要欺负我？”林晓蕊抽泣起来，“我……我……做错什么了……”

“没有没有，”肖大哥松开林晓蕊的头发，两只手按着墙壁把林晓蕊罩在其中，“你什么也没错，错的是我们。现在我再问，小姑娘，做我的女人好不好？”

“你去死吧！”林晓蕊喊道，“我就是……”

肖大哥立刻按住林晓蕊的嘴，接着在她的腹部补了一拳。

林晓蕊一声闷哼，痛的喘不过气，贴着墙缓慢地蹲下，坐到地上。

厕所里安静下来，只剩下无声地抽泣。

“肖大哥，少爷只是让她带话给杨明海，没说要折磨她吧。”罗老师把军刀抛向空中，又伸手抓住。

“你心疼了？”

“有点。”

“如果我在她身上撒尿呢？”

“我会告诉少爷。”

“呵呵，罗老师，要说在少爷面前告状，怕是还轮不到你。我倒想看看，你有多心疼。”

“我会很心疼。”

“我也会。”窗外传来一个声音。

肖大哥立刻转头望向窗外，厕所储水箱旁边靠近中间一层的窗户被推开，跳进来一个年轻男生，看打扮像是高年级的学生。

“你是什么东西？”

肖大哥冷哼一声，走上前去，但刚走两开步就停下来，举起了双手。

那个男生手里有一把抢，正指向肖大哥的脑袋。

“别担心，这是麻醉枪，打不死你的。罗老师，麻烦你也把手举起来，把刀扔在地上。”

罗老师举起双手，把刀扔在了地上。

“程小东？”肖大哥缓缓道。

“正是不才。肖大哥，罗老师，我们又见面了。今天我终于能拿你们归案，可喜可贺啊，呵呵。”

“凭什么？就凭我们骚扰女生？”

“随便凭什么还不能抓你们回去？我是警察，我说什么就是什么。你们俩手段太单一了，除了厕所好像没别的去处，还在外面挂个牌子，此地无银三百两。”

“每次都是去坐坐就走，我们也不好意思，这次干脆算了吧。”罗老师淡然道。

“我保证，这次一定会留你们住很久，也许二十年，也许一辈子，也许一个枪子儿崩了你们两个人间败类。”

“呵呵，你们这帮人每次都这么说，好像我

们真的是人间败类。好吧，我们就再跟你回去一趟，不过我留句话给这小妹妹，让他转告给我的好兄弟杨明海，这总可以吧？”肖大哥似笑非笑地看着程小东。

“你讲，要是我觉得难听，就赏你一颗麻醉弹。”

“哼。林妹妹，看来今天咱俩是没什么机会了，韩少爷听说你已经有孕在身，托我们转告你老公，必须把孩子生下来，养大，不然就派人废了他，你们以后也别想有孩子。不过，说到这个事，呵呵……”

肖大哥说到这里，意味深长地笑了笑。

罗老师脸色铁青。

“说到这个事啊，可能罗老师更想……”

他话没说完，罗老师身体突然前倾，一步助跑，接着一记直拳打在肖大哥的后脑，把他的打得晕了过去。

程小东吃惊之余扣动了扳机，一颗麻醉弹射入了罗老师的大腿。

罗老师身体失去平衡，撞开旁边一个卫生间的门，正好栽进便池，半天没爬起来，瘫软在地上。

* * *

“所以，林晓蕊拿到这台GBA SP，心里非常感动，但那是一种幸福的感动，不是悲伤的感动。我们要增添忧伤的成分，可以在林晓蕊的幸福感受里面加入一些无奈，比如说呢，这台机器有问题，不能用。就是说我们假设丁磊买了一台有问题的GBA SP给杨潇……”

“可是……我身为专业电玩杂志编辑，怎么可能连台游戏机都搞不定……”丁磊委屈地说。

“这样吧，”张楚说，“那我们假设你给了他GBA SP，但是忘了买游戏，就是没有卡带。”

“张大哥，那是不可能的。我身为专业电玩杂志编辑……”

“唉呀，没人说你不专业，我们假设主编刚刚批评了你，扣了你一个月奖金，而且是因为冤枉你，所以你非常不爽，要多不爽有多不爽，你心不在焉，所以出了错……”张楚恶狠狠道。

“可……可是……就算我心不在焉，也不会……”

“好，就这样，有机器，没卡。张楚接着说。”



郑毅打断丁磊。

赵振龙捂着嘴笑起来。

“我接着说我的意思啊，这样一来，林晓蕊拿到GBA SP，当然是哭笑不得，因为没有卡嘛，所以不能玩嘛。但是我们可以描写她的内心，对不对？她应该会想到，这个深爱她的男孩，虽然不懂电子游戏，但是为了让自己高兴，就去电玩市场买游戏机，林晓蕊想到杨潇在买这台机器时候的傻样子，她应该很感动。所以机器虽然不能玩，她还是很开心。然而正因为没有卡，也就说明杨潇确实丝毫不懂游戏，看起来也不会为了自己去玩游戏，两人的兴趣爱好毕竟不同，这又是一件很伤感的事情。对不对？这多好。”

“内心活动是最不好演的。”

“不用刻意去演啊，林晓蕊拿到游戏机，先是开心，然后发现没有卡，然后一个苦笑，然后盯着游戏机看一会儿，然后对杨潇说：潇哥，谢谢你！然后拥抱，这就差不多了。杨潇都不需要知道自己买的东西其实是不能用的，他到最后仍然不知道，林晓蕊也没提，然后两个人就去……对不对，去干什么都行。”

“一个字。俗。”赵振龙重复道。

“啧，我编的这些，要真能演好，很感人的，懂吗？至少比你的什么相对论感人。”

“我靠，相对论是用来感人的？你有没有搞错？你这凡夫俗子也敢跟爱因斯坦相提并论？”

“相对论到底是什么东西？”杨潇突然插口问道。

“潇……哥，你……你想知道？”

“好了好了，大家听我说，”郑毅拍拍手，轻而易举地打断赵振龙，“时候不早了，张楚你这个电玩的情节还需要再仔细润色一下，回去写写看。下面我再总结一下，然后杨潇看看有没有什么要补充的，大家都发发言，收个尾，下周日之前张楚要写完第四章，今晚我出去有点事，你们要玩游戏就在我这儿玩吧。我先总结一下啊……”

## 第六章 夜未眠

下午六点钟，太阳正在落山，太阳躲在云层后面，羞答答地绕向地球的背面，好像害怕被人看见。天空阴沉沉的，大多数人觉察不到夜晚即将来临。这个时候，他们开始收拾东西，准备离开公司，挤公车，买报纸，也许还要顺便捎点饭带回家——要么就是加班，要么就是去吃点东西，再回来加班，无所谓白天和黑夜。

大家都对丁磊带来的游戏机表示出兴趣，但谁都不想玩。郑毅说，游戏机就先留在这儿吧，回头让剧组的人看看，等拍戏的时候还要再借。

杨潇头痛，回去睡觉了，郑毅出去买花肥，让赵振龙他们留在屋里等陈老板的电话。

张楚给丁磊签了名，赵振龙嗤之以鼻。

“张大哥，说老实话，我觉得你辞职离开真人秀杂志社实在是太冲动了，你文章写得那么好，又是多年的老编辑……”

“无所谓冲动不冲动。我的文章写得怎么样，我清楚的很。呆在杂志社，要能写好文章才见鬼。你不觉得吗？当然你们写游戏可能不一样。其实我在编辑部也做不了什么事，业务一塌糊涂，呵呵，这几年里老板给了我不少机会，让我做了几个项目，没一个搞成的。现在领导见了我都爱理不理。我没学历，这是一方面，只会爬格子不会做实事儿，这才是我的致命伤。专栏文章，谁不能写啊？那种文字，大家都半斤八两。我能写的，别人也能写；但别人能做的事，我做不了。今天主任跟我说，真人秀杂志社少了谁也照转，我觉得这话说得很对。真的，让我一下就清醒了。醍醐灌顶，豁然开朗，你张楚算个屁啊，对不对？写两篇文章了不起啊？我马上认识到，我就是不辞职，早晚也得被炒鱿鱼，趁现在同事们还有几个看得起我的，干脆，走了算了。可能我在写作方面稍有点才华，就算有吧，那都是些小聪明。丁磊，你信不信，在老板眼里，一个好员工并不需要有任何小聪明，一个好员工必须能做赚钱的项目，让老板通过你赚到越来越多的钱，这样老板就会认为你超值，你就前途无量了。我呢？除了写固定栏目，我真的什么事都做不了，你说我有前途吗？”

“张楚，其实并不是所有的人都有所谓的前途，基本上你还是个好同志嘛。”赵振龙道，“你不用把自己说得猪狗不如，好歹你也是人家丁磊的偶像……”

“猪比我懂得享受人生，狗比我懂得讨好主人。哼，我哪里比得上猪和狗啊……偶像？丁磊，你擦亮眼睛吧。偶像……呵呵……可笑。”

“张大哥，我看……”

“哎——丁磊，丁磊，你别劝他。我告诉过你，他有心理阴影，他越把自己说得一文不值，心里就越爽。你让他说。他下面肯定要说到他没钱，没房子，没女人。大概是这个顺序，对吧，张楚？”

“对，我正打算说这些。”

“你不用说了，反正说到最后就是别人什么都好，你是一砣屎，张楚，你是一砣屎，爽了吗？”

“唉……爽了。我……我辞职，其实也有一个原因也是希望寻找新的开始，希望陈老板能多付点钱给我吧，让我有经济余力多休息一段时间，调整一下，找新的工作。丁磊，你从来没有觉得自己的人生很失败吗？”

“张楚你别毒害进步青年啊！”赵振龙警告道，“人家丁磊还是个单纯的小男孩，对社会充满爱，对你崇拜不已，别卖弄你的颓废思想了。”

“我才不单纯。”丁磊拍拍自己的后脑勺，想了想道：“不过我确实没想过那么多，我觉得不

能老看着高处，其实我混得已经不错啦，在深圳这么发达的城市，每天都可以洗热水澡，单位宿舍都是每月三千多的套房，最新的游戏都可以玩到，同事们都志同道合，就是缺女孩而已嘛。前途永远是未知的，但把握住现在就可以改变前途——张大哥，这是你写的原话啊。我早点回去，把攻略写完，把版排好，把影像录出来，这就是我最近的前途。我妈说人生要踏踏实实，一步一步走，站得比咱们高的人都是沿着路自己走上去的。”

“哦——你妈还说什么了？”张楚问。

“我妈还说要注意身体，多吃点饭，认真工作，别光顾着玩电子游戏，听领导的话，闲的时候多看书学习，女朋友不要着急找。”

“你妈说得对。”赵振龙笑道，“我妈以前也这么跟我说，天底下的妈都差不多，都不希望自己儿子太早就被女人缠着。其实我倒不这么看。初恋就应该是十来岁的时候，又纯洁，又朦胧，回忆特别美，高中三年对中国学生来说简直是人间噩梦，有个女孩儿陪着，爽死了；大学生才是最不懂感情的，只会胡搞，再说大学四年是真正应该认真学习的时候，有能力就别放弃，可以读个博士出来；进入社会，马上大展宏图，失败了再爬起来，机会永远都有，对不对，三十来岁的时候，有了资本，找个女人，结婚，啧啧，完美的人生啊……

“真奇怪，你会这么想。”张楚看着赵振龙说。

“奇怪吗？张楚，你现在想不想要女人？”

“我？现在？不……不想吧。”

“丁磊？”

“嗯？我？想啊。但是我找不到啊。”

“你这种又羞涩又单纯的小男孩确实不太容易在深圳泡到马子。张楚是看到林晓蕊之后受了打击，他觉得他也应该找个这么漂亮的，本来他跟他们杂志社那个小美编有点意思，那个小美编姿色也不错，但跟林妹妹比起来……”

“赵振龙，留点口德吧。”

“行，我就说到这儿，丁磊，你知道你的偶像是个什么人了吧？跟我一样，看见漂亮的就忘了自己喜欢的。你还不如崇拜我。”

“我不崇拜你。我崇拜张大哥。”

“林晓蕊，是让我震撼来着，但是真正带给我打击的是马神，今天下午有缘见了一面，就像……看到……刘德华……差不多吧，那种感觉，但刘德华跟我们的生活圈子完全不重合，咱不认识倒也罢了，马神……唉，那种感觉，我得回去想想怎么形容。世界上有他那样的男人存在，就在你身边，唉……看来美女与我张楚无缘啦……”

“你这是想当然。”赵振龙道，“癞汉娶花枝才是普遍真理。要真是美女都配了帅哥，反倒是好事，爱情会变得更简单，更精确。完全没有悬念。这样更好。”

“那我这样的电玩编辑，长得不帅，又没钱，怎么办？岂不是讨不到好老婆？”丁磊问道。

“对呀，你讨不到好老婆就对啦。如果一个女孩儿又漂亮又温柔又贤惠，她凭什么不能享点福呢？凭什么一定要跟着穷汉受罪？像林晓蕊那种很纯的女孩儿就应该呆在上层社会，像你们杂志社的小美编那样不眠不休通宵排版，不是林妹妹应该过的日子。万幸的是，现实社会的男女资源配置往往会出现偏差，可能是因为地球磁场与地理南北极不完全重合导致的，正因为这种偏差，才让我们这些人偶尔捡点便宜。”

“这……这太阶级化了。这论调不好。”丁磊听得直摇头。

“不好？丁磊，你用过电脑吧？知道电脑里面有硬盘吧？见过硬盘什么样子吧？我问你，硬盘为什么不设计成防水的？”

“赵振龙，你又来了……”张楚无奈地说。

丁磊思考了半天，小声道：“电脑又不在水下面用。”

“对啦！聪明。老天注定，硬盘这一辈子不会跟水打交道，一辈子，明白吗？不会碰到水。一旦碰到，它就坏了。同理，林晓蕊，老天爷造这么一个美人出来，是打算让有钱有能力的男人慢慢享用的，就没打算让她嫁给类似你这样的穷酸编辑过苦日子，她……”

“龙哥，我丁某人穷则穷，哪里酸了？再说我也没痴心妄想要娶林妹妹啊？我就是想早点回去写完攻略……”

“对，对，我知道。其实我指的是张楚。不过男人穷则必酸，酸则更穷，如此周而复始，万劫不复。”

“Shit man，”张楚说，“古今中外那么多美女，过上好日子的有几个？就算在社会上层，反而更动荡不安。红颜命薄，听过吧？我就等着哪个命薄的红颜认识我……”

“对，你可以等。丁磊也可以。为了维持生态平衡，总会有美女下嫁给各种杂志编辑的。这就是人生，也是美女的悲哀，用通俗一点的话来说，就好像拿着大容量高转速没有半比特坏磁道的SCSI硬盘往水里扔，想想我就心疼啊。”

说到这里，赵振龙伤感万分，一声叹息，顺下眼皮，不做声了。

You've got a new fax, press OK to receive. You' ve got a new fax, press OK to receive. You' ve got a new fax, press OK to receive. You' ve got a …

赵振龙、张楚和丁磊循着声音找了半天，才发现传真机放在内屋的床头柜里。赵振龙按下OK键，传真机开始在内置的A4复印纸上逐行喷墨，并将纸张一点一点推出打印仓……

* * *

夜深了。没有月光。

付川大队长坐在审讯室的讯问台前，马融抱着腰靠在门口，两个刑警队员将肖恩按在椅子上，程小东站在肖恩面前，甩了甩手腕，舒展开酸痛的拳头。

“肖大哥。”付川说。

“付……付队长……你……饶……饶饶……饶了我吧……别……别打……别打了……”肖恩一改方才的霸道模样，声泪俱下，大口大口地喘着粗气。

“你告诉我，林晓蕊是我付川的朋友关照的女孩儿，你怎么敢欺负她？”

“付……队长……我……真的……我真的……不知道……不……知道……”

“不知道？不知道是理由吗？”

“不……不是……”

“打！”

程小东抡圆了胳膊，砰的一声，又是一记重拳打在肖恩的小腹。

肖恩脸色惨白，小腹一阵阵痉挛，肌肉强烈扭曲，他做出呕吐的动作，却早已吐不出任何东西，只有淡淡的血丝从嘴角流出来。

“付……队……长……我……求求求……求求你……”

“你求我什么？林晓蕊是我付川的朋友关照的女孩儿，你为什么欺负她？”

“付……队长……”肖恩像个小孩子一样哭起来，“我……不……不知道……是……”

“不知道是理由吗？”

“我……我……那……”

“罗嗦什么？不知道是理由吗？”

“不是……付队……”

“那你为什么欺负林晓蕊？”

“付队……”

“打！”

砰！

肖恩嘴里发出杀猪般的嚎叫，他的身体振颤了一会儿，随后贪婪而短促地呼吸着混浊的空气。

“林晓蕊是我付川的朋友关照的女孩儿，你为什么欺负她？”

“我……我……付……付队……”

“不说是吧？打！”

“别……”

砰！

“啊——啊……啊……哎呀……我不行了……不……行了……”

肖恩的嘴里突然涌出浓浓的血水，付川示意程小东帮他擦干。

“付……队……长……我……真的……真的……这回……真的……你再来一下……就……打死……我……打死我了……打死我了……我……刚才……什么都……都……招了……付……队长……你别折磨我……别折磨我了……”

"肖大哥。"一直保持沉默的马融开口了。

"马……马爷……你还有……什么……有什么……要问的……"肖恩艰难地转过头，尽力虔诚地看着马融。

"你转告给林晓蕊的那几句话，是韩少爷吩咐的？"

"马爷……我发誓……发誓……是少爷吩咐的。"

"韩少爷怎么知道林晓蕊怀孕的事？为什么要让林晓蕊把孩子生下来？"

"马爷……是……少爷本来打算对……对……杨明海下手，本来……是要废了他……就是要……废了他，少爷让罗勋……干这件事。后来……罗勋可能是跟踪杨明海……去了医院……知道林晓蕊怀孕的事……就报告给少爷……少爷突然……突然说算了吧，放杨明海一条……生路，但是要强迫林晓蕊……把……孩子生下来，看……看笑话，因为……林晓蕊还是学生……所以……看笑话……"

"下午在学校，你提到罗老师，话没说完他就把你打晕了，你本来要说什么？"付川问。

"这……这……马……付队……马爷……我……不敢……说……"

"说！"付川猛地拍了一下桌子，咣的一声，肖恩连打机灵的力气都没了，倒是马融被吓了一跳。

"付队……你……保证不……不打我……我就……我就说。"

"好。不打你。你说。"

"其实罗勋……他……强暴过……林晓蕊……可是少爷绝对没让他这么干。是他……自己动了色心，总是盯着林晓蕊，后来找了一个机会……就……这种禽兽不如的事……少爷肯定还不知道……罗勋自己算时间……他说可能林晓蕊怀孕是……他的……是他造的孽……所以他也……很害怕……"

马融石化了，付川的右手攥成了拳头，程小东把牙齿咬得咯咯响，肖恩吓得浑身哆嗦。刑警队员你看看我，我看看你，又只能呆在原地待命。

时间一分一秒地过去，马融从石化状态恢复。

"你说的，都是真的？"

"马爷，有半句假话，马爷，让我天打雷劈。付队长你不信去审审罗勋……他吃不消，肯定会招出来。本来这个事，我也不知道，是他自己跟我说的，他说他从来……从来没遇到过……处女……"

"别说了！"马融怒道，"肖恩，这件事，你要是骗我……"

"马爷……天……天打雷劈……我就是吃了豹子胆……这件事……我也不敢骗你……"

马融拔下门闩，回手摔在地上，拉开门走出了审讯室。

"程小东，你带两个人把罗勋押到隔壁。"付川沉声道。

"是。"

* * *

林晓蕊坐在刑警大队的宿舍里，正等着马融回来。她看到马融走进屋，立刻起身迎上。

"马大哥，我……我不想呆在这儿，我想回家。你别告诉明海我的事好吗？"

"嗯？"马融一愣。

"我不想明海知道我挨打的事。"

"他……已经知道了吧。我怕他到学校接你，把事情搞复杂，就打了电话给他，让他下班以后在家里等你。我送你回去吧。肚子还痛吗？"

"没事，不痛了……嗯……他们……为什么……为什么要让我……"

"晓蕊……你知道他们为什么打你吗？"

林晓蕊摇摇头，眼圈又红了。

"走，我送你回去，车上说吧。别难过，已经没事了。"

马融走上前，拍了拍林晓蕊的肩膀，把自己的风衣脱下来披在她身上，然后牵起她的手，走出了刑警大队。

两人坐进那辆黑色的BMW 760，马融关上车门，却没有发动汽车，车内的照明灯一直亮着，马融将一张钢琴曲DVD插进播放器。

液晶屏幕上出现一身蓝色礼服的里查德·克莱德曼，他坐在露天的钢琴前方忘情演奏。宝马汽车的音响系统品质绝伦，'星空'浓厚而又清爽的音符从钢琴王子的手指下跳出来，在车内回荡。也许还差一点浪漫——浪漫，马融想，今夜可能不会有了，除非杨明海也在车上，陪着林晓蕊坐到后排。那样的话，也许马融会载上他们俩，绕着深圳开一圈兜兜风。

曲子的高潮结束后，马融调低了音量。

"晓蕊，杨明海有没有跟你提过他二伯的事情？"

"嗯？没有……"

"杨明海有一个二伯，叫杨俊峰，是个生意人，他得罪了香港一个姓韩的老板。那个韩老板的儿子是黑道上混的，他就出了坏主意，把杨俊峰害得家破人亡，还不愿放过杨俊峰的两个侄子，所以把你也牵扯上了。他们今天跟你说的话，只是想羞辱你，你不用放在心上。"



"那……明海会有事吗？"林晓蕊纯净的双瞳被焦虑和悲伤覆盖，马融突然觉得林晓蕊的目光变得很短，似乎射不到自己的眼睛里。

"不会有事。那帮坏人已经被公安抓住了。以后都不会有事了。"马融温柔地看着林晓蕊，林晓蕊一呆，马融接着道："晓蕊……今天那两个人，你从前……见过吗？"

"没有。"

"没有？那……好吧。要不要叫上明海，一起去吃点东西？"

"嗯……不用啦，马大哥，你来我家里吧，我上午做了果酱面包，还有我自己调的果汁，你来尝一尝吧。嗯……马大哥……"

"怎么啦？"

"不会再有……坏人了吧……"

"呵呵，不会了，我保证。坏人都被捉起来了。我正好饿了。去吃你做的果酱面包吧。"

"嗯。好啊，我们走吧！"

"好！"

马融正要发动引擎，突然看到程小东从刑警大队里跑了出来，挥手示意马融等一等。

马融打开车门，程小东刚好跑过来。

"马神，香港那边打来电话，说韩少英已经被抓住了。"

"这么快？"

"是啊，谁能想到，肖恩九点钟才招出怂二，说是怂二在深圳提了款，要送到香港湾仔亲自交给韩少英，我们正好有怂二行动的线索，请香港那边派了人跟梢，竟然当场把他跟韩少英都抓住了。"

"好，回头再说这个，我先把林晓蕊送回去。"

"嗯……还……还有……刚才我们又审了罗勋……他……承认了。"

"好……好。我知道了。你回去吧。"

"好吧。路上小心！"

* * *

宝马快速行驶在滨河路上。马神侧过脸看了看林晓蕊，林晓蕊勉强挤出一个微笑，显然还在伤心。

"晓蕊，人是可以忘记悲伤的，你信不信？"

"嗯？"林晓蕊头上闪出问号。

"今天，或者从前，不愉快的经历，我可以让你马上忘掉，你信不信？"

"嗯……我……我……不信。如果是明海说，我就相信。"

"呵呵，好你个鬼精灵，信他不信我。你坐稳一点。我给你露两手。"

"马大哥，你要做什么啊？"

马融不再说话，他重新打开DVD，将曲子选到"LES FLEURS SAUVAGES（编注：中

译‘野花’)”，调大音量，手上换了档，右脚用力地踩下油门。

宝马飞快地开始加速，时速表上的指针从40km/h开始移动，很快指向100km/h，车速又迅速增加到160km/h。

伴随着优雅的钢琴声，道路两旁的建筑飞快地向后闪去，已经有点模糊不清。马融熟练地打着方向盘，左闪右躲，路上为数不多的汽车一个接着一个被甩在后面。

前方是红灯，红灯一闪而过，所有红灯都被马融甩在身后，马融让车速保持在160km/h，宝马在滨河大道上迎风奔驰，圆润甜美的钢琴声在车内四处流动。

林晓蕊早已吓得花容失色，不知所措，哪里还有心思欣赏音乐。方向盘每次微微转动，车身偏向路的一旁，林晓蕊的心都跳到了喉咙口，她喊也不敢喊，只能紧紧抓住车门把手和车座的扶手。

《GT》、《头文字D》和《山脊赛车》的LOGO在林晓蕊几乎变为空白的脑海中灵光一现，看来坐在游戏机前和坐在车内的体验是完全不相等的。林晓蕊感到头晕目眩，想让马融停下车，她张了张口，没有发出声音，还以为是马融没有听到。

就在这时，马融一个漂亮的甩尾，冲下了滨河大道，林晓蕊心惊胆战之下，终于发出一声尖叫。

宝马驶入辅道，车速减了下来，钢琴演奏刚好结束。

林晓蕊喘息着，胸脯起伏不停，抓紧车门和座椅的手还不敢松开。

马融好像什么事都没发生一样，继续向前开车，

“马大哥……你……你……刚才……”

“至少有很短的一段时间，你只想着眼前别出事，其他统统忘了。对不对？”

“嗯……是啊……你……开得太快了……”

“现在你相信我了？”

“嗯？嗯。我……相信。马大哥……我就住在……前面……”

“我知道。”

*　*　*

这是一套很拥挤但是很干净的单身公寓，一室一厅。

杨明海还穿着那件花格衬衫，一开门便将林晓蕊抱在怀里。

小两口完全无视马融的存在，立即开始温言软语。

“明海，我……”

“好啦，既然已经过去了，就不用说啦。今天有没有想我？”

“想啦。”

“上课的时候呢？想我没有？”

“嗯……想啦……”

“有没有被老师发现啊？”

“啊……被老师发现了……”

“嘿嘿，你这个笨女孩。”

“我不笨！”

杨明海爱怜地揉着林晓蕊肿胀的右脸，突然把嘴凑上前去，吻了一口。林晓蕊靠在杨明海身上，显得无限温顺。马融随手将大门关上，杨明海闭上眼睛，林晓蕊也闭上眼睛，两人抱在一起，不动了。

“二位……”

“呃……马大哥，”杨明海睁开眼睛，“谢谢你把晓蕊送回来。”

“我……”

“马大哥，要是你还忙，就先回去吧，我会保护林晓蕊，不会再有人欺负她……”

马融哭笑不得。

“明海，马大哥他……”

“晓蕊，你看看，我给你买了什么？”

杨明海从口袋里掏出一台粉红色的GBA SP，在林晓蕊眼前晃来晃去。

“GBA！”

“这可不是一般的GBA，这是GBA SP！”

“我知道。让我看看……”

“不给！”

“讨厌！”

杨明海拿着GBA SP坐躲右闪，林晓蕊半天没抢到，杨明海嬉笑着将GBA SP高高举过头顶，林晓蕊比杨明海矮半头，只能蹦起来，杨明海趁林晓蕊跳起来的时候将她抱个满怀，一阵热吻。

林晓蕊任凭杨明海吃豆腐，她把游戏机翻过来，拔出卡带看了看标签。那是一盘《Final Fantasy Tactics Advance》。

“呆子……这个游戏我早就通关啦！”

“啊？是吗？什么时候通的？那……那没关系，明天再去买嘛。”杨明海将林晓蕊放下来，“我是看到‘Final Fantasy’的标题，知道你喜欢就买了。我明天就能拿到奖金了，这个月有6000块钱，嘿嘿，咱们总算能把房子好好布置一下，我还要给你买一台全自动洗衣机……

“明海……”

“不能光有洗衣机，没衣服可洗——所以我还要带你去女人世界采购，我要买个书桌，你觉得换个床垫怎么样？要是换个软一点的床垫，咱俩……”

林晓蕊竖起一根指头，抵在杨明海的嘴上。

“我只要你就好啦。我什么都不想买。洗衣机比不上我用手洗得干净。”

“不行，必须买。谁让你是我老婆呢？”

“讨厌！人家还没嫁给你呢！”

“你想不想嫁给我？”

“想。”

马融默默地看着杨明海和林晓蕊打情骂俏，肚子饿得快要咕咕叫。

“晓蕊，我还要给你……”

“二位……”

“噢，我都忘啦，马大哥还没吃东西，我去弄点东西吃吧。”

“不用太麻烦，把你做的面包拿来给我吃，我一年前就想吃了。”

“好啊，我这就去拿。”

林晓蕊听不出马融话里有话，她挣脱杨明海的怀抱，跑到厨房去了。

杨明海看着马融，嘿嘿傻笑了两声。

“我有话问你。”马融对杨明海说。

“问我？”

“对。”

“什么事啊？电话里你不是都问过了吗？”

“我能不能单独跟你聊聊？”

“马大哥，春宵一刻值千金……我还想好好安慰一下晓蕊呢，不如……”

“你让林晓蕊先去洗澡。我们就在这里谈。”

“啊？让她……”

“照我说的做。”

“嗯……好吧。”

林晓蕊端着一盘果酱面包和三杯果汁走进客厅，杨明海接过来放在桌子上，搬来塑料椅子，请马融坐下。

“晓蕊，你累了一天，先去洗个澡吧。我跟马大哥聊一聊。”

“现在……洗澡啊？”

“呃……”

“那好吧，我听你的。”林晓蕊说着端起一杯果汁，走到马融面前。

“马大哥，我先敬你一杯吧。谢谢你今天下午救了我。还有……嗯……你的车开的也很好。”

“呵呵，好！”

马融举杯跟林晓蕊碰了一下，两人各自喝了一口果汁。

“嗯……味道不错。你放了火龙果？”

“嗯！还有一点点葡萄和柠檬。还有好多果子呢，我先去洗澡啦……你们先聊。”

“别急着出来，洗干净。”杨明海说。

“你……讨厌！”林晓蕊俏脸飞红，飞快地跑进里屋。

林晓蕊关上门，马融又喝了一口果汁，拿起一片面包蘸了果酱放进嘴里。

马融一连吃了四五片面包，喝完了大半杯果汁。

“马大哥……多久没吃东西啦？从来没见你这样啊？”

“你小子，好福气。”马融说，“我开门见山吧。”

“嗯……有什么事你就说吧。”

“你二伯的事情，你知道吧？”

“最近的消息不知道，不过我大致知道怎么

回事。”

“韩少英手下的两个人盯上了你和林晓蕊，你知道吧？”

“知道。”

“罗勋，公开身份是个小学体育老师。道儿上叫他罗老师，你知道不知道这个人？”

“不知道。”

“他可能……强暴过林晓蕊。”

杨明海迅速扭头，看到内屋的门还关着。

“马……马大哥……有人……承认了？”

“你知道这件事？”

“我……我知道晓蕊被……被什么人侮辱过，但是她自己不知道。”

“怎么回事？”

“马大哥……是我……没照顾好晓蕊……”

“你先告诉我怎么回事，好不好？”

“好……是有一天……晚上，晓蕊来我这里玩，一直到很晚，我就让她睡在这里了。她睡在床上，我睡在沙发上。我跟晓蕊一直没有做什么越礼的事，我想等她过了20岁生日之后才考虑。可是……那天晚上，竟然有人下了迷药……我和林晓蕊都不省人事。后来我先醒过来，发现晓蕊……衣冠不整，我就猜到出了事，我也猜到应该是韩少英的人干的。但是晓蕊不知道，我帮她整理好衣服，她醒过来，非常害怕。后来我只能说是我自己……是我……恰好那天晚上我们喝了点葡萄酒，我就说是酒精的原因……她也信了……马大哥……我……我真的……不敢告诉她真相……这对她来说……我没法想象她知道事实之后会有多难过……”

“这是什么时候的事？你当时为什么不告诉我？”

“我……”

“算了！别说了。”

“马大哥……是我没照顾好晓蕊，但是现在说什么都晚了，马大哥，你怎么样惩罚我都可以，只是……”

“我惩罚你？”马融火了，“你自己的女孩儿被别人欺负，你不去想办法讨回公道，要我惩罚你？”

“马大哥……我……我……那个罗勋……已经被抓住了吗？”

“抓住了。”

“马大哥，我求求你，千万别在晓蕊面前提这件事。那个姓罗的，依法处置就是了，我不想让晓蕊知道这件事，她现在很快乐，我惟一能做的……”

“我知道。你不用说了，就这样吧，取证的事我来搞定。”

“那……谢谢你了。”

“这件事之后，你们……有没有同房过？”

“有。不过是……是……这个月才开始的。所以晓蕊……晓蕊怀孕是……”杨明海的声音开始颤抖。

“万年不遇的倒霉事也能让你碰上……亏你还大难不死。”

“我……我真没用。”

马融看着杨明海，欲言又止，他站起身，走到窗边，拉开窗户，探出头望向夜空。

云很厚，一时找不到月亮在哪儿。天上只有几颗小星星，小星星天真地闪烁着。城市的夜晚总是有太多霓虹灯，太多灯火通明的高楼、太多闪光的广告牌，所以星星看起来是那么孤独，那么不协调，反倒像是人造的什么东西，刻意点缀在高空。

过了一会儿，杨明海走到马融背后。

“马大哥……你不知道我有多爱晓蕊……我只想跟她一起平平安安地生活……我希望晓蕊今生今世都不知道真相，我不想让她受到一点伤害……可是……可是……马大哥……可是我……”

马融从窗外缩回脑袋，转过身看着杨明海道：“明海，那帮人都被抓起来了，过去的事，让它过去吧。听我的，明天就带晓蕊去博爱医院检查一下，看看有没有染上什么传染病，你也要检查。如果没有意外，就找个合适的时间，带她去做个无痛人流。”

“马大哥……”杨明海咬着自己的嘴唇。

“什么？”

“马大哥，我对不起晓蕊，也对不起你……”

“把以后的日子过好就行了。”马融拍拍杨明海的肩膀。

## 第七章 大雪

凌晨四点钟，马融在阳台上喝茶，程小东来访，送来了他落在刑警大队的手机。

有二十个未接电话，十八个是杨潇打来的。还有七条未读短信，四条发自杨潇。

马融回拨杨潇，马上接通了电话。

“马融。”

“嗯。”

“马融，我不知道怎么开口……”

“那就别开口了。我都知道了。”

“你……都知道了？”

“今天下午抓到韩少英两个爪牙，付川审的，他们招出来不少东西。现在韩少英已经在香港警方手里。电影投资的钱应该都可以拿回来。”

电话的另一边没有声音。可能是杨潇惊呆了。

“等会儿天亮了我去找你，我挂了。”

* * *

“你们别……灌我……其实我……比起你们俩……我并不是特别郁闷，”丁磊晃晃悠悠地说，“所谓郁闷，就是一连串的郁闷。我们编辑部一个同事说的。”

“哦，这句话说得好啊，”赵振龙举起手里啤酒瓶，向喉咙里灌了一大口酒，接着道：“这句



话里面有深刻的积分思想，正如所谓线，就是一连串的点，然而点是奇点，没有长度，两个点构不成线，三个也不行，四个还是不行，事实上多少个都不行，再短的线，也是由无穷多个点构成的。这里面有个数学极限的问题。所谓郁闷，你知道，世上原本没有什么郁闷，只是郁闷的事情多了，也就出现了郁闷这个概念，但其实这是一个意识极限，我们只能说无限趋向于郁闷，实际上达不到郁闷这个境界，张楚，你说你郁闷，我还不信呢……”

“我？我郁闷吗？我不郁闷！我算什么啊，我一无所长，毫无是处，辞了职，又上了当，哼……我有什么资格郁闷……”

“心理阴影……唉……好好的青年……有心理阴影……”丁磊跟赵振龙碰过一杯，用筷子夹了一颗花生豆送进嘴里。

“丁……丁磊？你不是崇拜我吗？我靠，你怎么敢这么对我说话？啊？你说说……我给你签名的杂志……啊？你就……拿来垫水煮鱼？”

“你的签名……也就配垫花生，垫水煮鱼……咯……是看得起你。”赵振龙道。

“龙……哥，我突然想起来，你还没借我钱呢……”张楚打起精神，“钱，明天早上……”

“一会儿天亮了就给你取，还……不就是杨明海嘛……马神随便……咯……随便拔两根毛儿，够他花一辈子，找我们借……咯……”

“让马……神拔一根毛儿给我吧……我想第一……第一时间……买PSP……”丁磊放下筷子说。

“三位朋友，天都快亮了，别喝太多，回不去家……”小餐厅的老板走过来，弯下腰对三人说：“小兄弟们，酒喝多了伤身，到我这年纪才知道。我听你们刚才胡言乱语，真有什么想不开的事？”

“你看看，你看看，看一看！你自己看！妈的，自己看！想不开？你能想得开？”张楚喷着酒气，醉醺醺地从裤子兜里摸出一张皱巴巴的

A4复印纸，递给了老板。

老板戴上老花镜，把那张纸凑到灯下展开，上面印着一段宋体字：

To Xiao Yang：

杨潇，收到这份传真的时候，可能还有几个朋友在你身边吧。你们在等郑毅？别等了，他不会回来了，这里也不是他家，你们最好赶快离开，免得主人发现之后告你们入室行窃。你们在等陈老板的电话？别等了，你们见到的陈老板和他的朋友只是韩少爷的布置而已。你们在讨论剧本？别讨论了，根本不会拍什么电影。你们的投资，都进了韩少爷的口袋。杨潇，你二叔中了韩少爷的套子，你也中了韩少爷的套子。这一切都是事先为你们安排好的。韩少爷很想看看，你还能扑腾出多少钱来。事到如今，你大概很意外吧？说老实话，韩少爷也有点意外，你到了这般田地，竟然还能筹到百万现金，这几天韩少爷就等着马公子扔这80万进账。既然你二叔死了，我们索性挑明，游戏也到此结束。钱，韩少爷都收下了，如果你想告状，韩少爷就陪你打官司，如果你还想继续玩，韩少爷就继续陪你玩。不过今天韩少爷累了，晚上还要去拿钱，先睡一会儿。改日聊。

Sincerely yours, Type your name here.

妈呀，这是什么啊？老板嘟囔着，斜眼看看三个醉醺醺的年轻人，赵振龙、张楚和丁磊你一杯我一杯，还没有打算停下来。

老板走过去，把复印纸还给了张楚。

* * *

12月7日，甲申猴年十月廿六，大雪。

兰兰刚生下来不久，还不会吃奶——就算他会吃也没用，因为妈妈已经不在了。

兰兰饿得站不起身，看着面前一盘牛奶，不会喝。

林晓蕊快急哭了，突然想起一个办法。她像兰兰那样趴在地上，把舌头伸进牛奶盘子里，添牛奶。添两口，林晓蕊就转头看看兰兰。

这过程持续了十来分钟，林晓蕊已经喝掉了大半盘牛奶。

兰兰用两只圆圆的大眼睛盯着林晓蕊，终于鼓起勇气，一步一拐地走过来，林晓蕊马上让开位置，兰兰学着林晓蕊方才的样子伸出舌头，终于舔到了芳香的牛奶。

"怎么样，我聪明吧！我太聪明啦！"林晓蕊站起身，拍拍手，扭了扭酸痛的腰，"唉……好累呀！"

杨明海手里的报纸滑落到地上，他简直难以相信林晓蕊教会了小猫喝奶。他心想，这怎么解释？这是女孩子的天性吧，没法解释。

报纸飘落在地面上，正好把兰兰和牛奶一起盖在下面。兰兰吓坏了，它挣扎着从报纸底下钻出来，沾了一脸牛奶。这可怜的小猫咪用无辜的眼睛看看杨明海，又看看林晓蕊，然后颤悠悠地转过身，看看被报纸覆盖的牛奶盘子，伸出舌头舔了舔嘴。

林晓蕊格格地笑起来，杨明海也笑了，他不只是笑，他还站起来，把林晓蕊抱在怀里……

两人分开。杨明海拿出一本2005年1月刊的真人秀杂志。翻到小说栏目。

"晓蕊，今天是猴年的大雪，你记不记得我们什么时候认识的？"

"嗯？我当然记得啦，是马年的大雪啊，那天真的下了大雪，我还没有来深圳……"

"不对。不是那么回事。你看看这篇小说吧。"

"嗯？"

林晓蕊接过杂志，映入眼帘的是一篇连载小说。

**他二叔的故事（有删节）连载之一**

**作者：张楚、赵振龙**

第一章 奔腾与赛扬

最美的女人，不是作家写出来的，也不是演员演出来的，而是千千万万普通男人的脑子里幻想出来的。最普通、最平凡、最不起眼的男人，也可能在意识深处中勾画出一顾倾城、娇柔无限的女人来，只是这种幻影往往很淡，很模糊，在被清晰识别之前就消散了。

每个平凡的男人都会在生命中遇到漂亮女人，这些漂亮的女人可能以各种形式存在，也许是情人，也许是朋友，也许是朋友的妻子，也许是偶遇，抑或擦肩而过，甚至是电影中的角色——一个镜头、一张相片……正是这些素材让男人有了幻想的空间，素材越多，想象力越好，欲望越强烈，男人也就变得越可怜。

……

看到这里，林晓蕊重新回到杨明海的怀抱，突然问道："明海，你说……我漂亮吗？"

杨明海温香软玉满怀，他望着林晓蕊的深黛睫眉，得意道："你不漂亮吗？这一章啊，写的就是你……"

FIN

# 英雄

文 小饼干

夜幕总是这样悄悄的降临，把侯贡村溶入无尽的黑暗中。对任何人来说这都不是什么舒服的感觉，在一个格外寒冷的冬天尤其是这样。村民们裹紧了各式各样的大衣，低着头匆匆地赶路，即使是最喜欢胡闹的孩子也失去了兴致，乖乖地回到各自的家里去。寒风就像突然冒出来一样在村里肆虐，不停地扯动着光秃秃的树枝，晃动着并不牢固的栅栏，倔强地钻进行人掖紧的衣领。这样的时刻实在难以忍受，但对于每一个走进黑公爵酒馆的人来说，当他被火光、热气、嘈杂的叫声和浓浓的麦酒香包围的那一刻，外面的一切都算不得什么了。比斯凯就是这样一个幸运的人，在他感觉自己一定会被冻死在路边的时候，带着发抖的身体和冻成紫色的嘴唇撞进了大门，女服务生的笑脸和一大木杯的麦酒让他感觉升上了天堂。

搓着通红的双手，双脚不停地敲打着地板，大口地喝着麦酒，感受着流遍全身的暖流，比斯凯的脸色逐渐恢复了正常。温暖又回到了体内，旁边的炉火甚至让比斯凯额头上微微渗出了汗珠。当然一盘上好的乳酪也是必不可少的了。走过那么多的村庄和城市，见识过大大小小的酒馆，比斯凯都找不到比这里更好的乳酪了，黑公爵的厨师仿佛有着特殊的魔力，不用说什么多余的话，你的胃会告诉你的。在用一些乳酪填了填肚子之后，比斯凯开始打量酒馆里其他的客人。几个野蛮人围在一起高声叫骂着，大口的灌着烈酒，并不时用关节宽大的手拍打着桌子，火光让他们兴奋的脸更加通红，桌子则发出可怜的呻吟，仿佛随时会在颤抖中变成一堆木柴。两个战士小口地抿着麦酒低声交谈着，他们盔甲上的徽记表明了他们贵族的身份，可那大概也只是曾经的辉煌，几处凹下去却没有修理的护甲尴尬地说出了他们的拮据。一名牧师静静地坐在他们旁边，把自己藏在已经有些陈旧的长袍后面，不时插入到对话当中并引起战士惊讶的注视。其他人大概都是本地的居民，三三两两聚在一起谈笑，偶尔有人把手伸向端着酒来回忙碌的女孩，换来一声尖叫和更大的笑声。

比斯凯收回了有些厌倦的目光，这样的场景在大陆上的每一个地方都可以见到，他回想起一个月前再次把他带回这里的那封信。对于信的前半段内容，比斯凯已经再熟悉不过了，村长道格艾用字典里所有热情的词汇来表达他的感情，他是有多么怀念当初一起在村里的日子，有多么思念自己，当然，在这期间他总会"不经意"地提到村子碰到的一点小麻烦，一个装神弄鬼的骗子或者手法高明的小偷之类的，这次的主角换成了一个巨魔，没人知道它是从哪里来的，在一个樵夫上山砍柴发现他并且吓得半死地跑回村子之后，村子里的木柴就再也没有增加过。村子里的警卫没有勇气去把它赶走，事实上他们也确实没有那个实力。因此他又想到了自己，一个半吊子的德鲁伊，希望他能在不那么忙的时候，到侯贡村来帮助村民消灭那头野兽，并许以若干听起来很诱人的好处。当然根据比斯凯以往的经验，这些好处往往只会存在于口头上。

要面对这种嗜杀的野兽让他迟疑了很久，毕竟这可不是什么孱弱的地精，比斯凯在其他地方见过在它的袭击下活下来的旅人，那个好

运气的家伙讲到那段经历时满脸的恐惧，就像从地狱中捡回一条命。但看在村长当年对自己的照顾，比斯凯还是动身来到了这里，“别人给予你河流，你当回报其海洋。”这是比斯凯的导师经常说的话。即使有再大的危险，他也不会不理会村长的请求。一间温暖的屋子和大床让他忘记了路上的劳累，如果不是半夜有个醉醺醺的野蛮人非要进来和他聊聊美好的大自然，这个晚上简直再完美不过了。

第二天一早，离开那条令人留恋的羽绒被子，比斯凯胡乱吃了点昨晚剩下的乳酪，动身朝村长家走去。清晨那金色的阳光柔和的撒在大地上，清新的空气中弥漫着一种夹带着露水的清澈的泥土芬芳。外面的一切是那样的熟悉，破旧的谷仓，整齐的木屋，和蔼的老农夫，虽然已经几年没有回来过，比斯凯还是没有感到丝毫的陌生。毕竟对于一个相对封闭的小村庄来说，人们喜欢过着安详和稳定的生活。推开村长家那扇粗糙的木门，道格艾正在享用他的早餐：两片厚厚的熏肉，几块烤成金黄色的面包，一大杯牛奶。主人好像很欣赏熏肉的味道，直到比斯凯走到了餐桌旁才发觉来访的客人。

“我亲爱的比斯凯，你终于来了。”道格艾肥胖的脸上裂开一道笑容，本就不大的眼睛被挤成了2条缝。“我已经好多天担心的吃不下东西了，”他仿佛忘记了手中叉子上的那片熏肉，“要是不赶紧把那丑陋的怪物除掉，我们的樵夫就带不回来足够的木柴，冬天对我们来说就会是一个彻底的灾难。不过还好你来了。”道格艾用力地拍了拍比斯凯的肩膀，那笑容裂的更大了。

“好了，老道格艾，我会帮你的，说说我能得到什么帮手吧。”

“我们有六个专门的警卫，他们可以在战斗中给你足够的支持，都是很棒的小伙子，那个，当然在战斗技巧方面略有不足，不过他们真的都很勇敢，我保证……”听到这里比斯凯暗暗地叹了口气，道格艾毫无反应地继续着。“我们还会有一个家伙来带路，他会把你们带到巨魔出没的地方。他以前和一群游侠打过交道，我相信他会干的很不错。当发现巨魔以后，亲爱的比斯凯，你会让它知道谁才是这里的头儿的。你准备一下，明天早上就出发，我会准备好上等的麦酒和烤肉等待你们胜利归来的。”道格艾再次大笑着拍打着比斯凯的肩膀，全然没有发现这个德鲁伊已经一脸的后悔。也许在他眼里，比斯凯可以解决所有的问题。

半个村子的人都到了村长家同比斯凯打招呼，说他当年的糗事，询问他最近的状况，在一个村庄的冬天，人们也确实没什么事情好做。在一个充满了烦闷的上午之后，道格艾用一顿热闹的午餐迎接了比斯凯，从大陆上最繁华的都市有多少珠宝商店到哪个工会又招入一个杀人犯，道格艾几乎没有尽头的问题让比斯凯头痛不已，他怀疑就是给道格艾一年的时间也无法解决他脑子里所有的疑问。也许是在村子里待了太久，道格艾对大陆上的一切充满了兴趣。直到比斯凯半哄半骗地把他灌醉，道格艾仍旧喃喃地说着谁也听不懂的话，也许是在问哪里的酒最好喝吧，反正比斯凯对这个不感兴趣，他几乎是逃离了村长家。

离开了村长家，比斯凯又回到了当初在侯贡村时住的房子，说是房子其实只是一间废弃的小木屋。现在已经堆满了用不到的农具，显得杂乱无章，阳光透过木板上的漏洞钻了进来，扬起的灰尘就在光柱之间游荡。拨开一把斜躺着的锄头，比斯凯找到了自己当初刻在墙角的字：“坚强，做个英雄”。在还是孩子的时候，比斯凯的父母就离开了他，在他无依无靠的时候，是侯贡村收留了他，并给他食物和住的地方。每当碰到难以忍受的困难和委屈，比斯凯都会默默地看着这句话，不让自己的眼泪流下来。做个英雄，这是比斯凯从小的梦想，给苦难中的人以帮助，给饥饿中的人以食物，给绝望的人以信心，他经常做着这样的梦。但是当比斯凯长大之后才发现，对于一个连饭都吃不饱的人来说，做个英雄实在太难太难。他整日为了生活奔波在大陆上，没有固定的工作和住处，要求的只是继续生存下去。虽然经过一系列的磨难，比斯凯成为了一名德鲁伊，但同别人口中那些传奇般的家伙相比，他几乎算不上什么。比斯凯不再把成为个英雄作为自己的目标，只是在偶尔酒醉时，才会在别人的笑声中一次又一次的重复自己儿时那个有些幼稚的梦想。

当然现在比斯凯起码不用再睡在这种地方了，离开那间充满了回忆的小木屋，比斯凯回到了住的地方。对于明天他实在不想去细想，这次和前几次不同，不再是轻松的故乡之旅，而是要打足了精神的战斗。导师告诉过他，最大的敌人是自己，永远不要胆怯，可是比斯凯有时会暗暗觉得这其实只是自欺欺人罢了。他见过鲜血和死亡，虽然没有亲身经历过什么危险，可是那些遇难者的惨状让他无法忘记，那已经僵硬了的伸向空中的手，想抓住的是希望，但摸到的只是死亡。他明白有些事情不是有勇气就可以做到的，因此他一直刻意回避着，但看来明天的挑战是必须面对的了，比斯凯默默地向自己的神祈祷，带着惴惴不安的心情进入了梦乡。

当第一缕阳光照在大地上的时候，巨魔讨伐小队已经聚集到了村长家前面的空地上。虽然已经做了最坏的打算，但当看到这群队员的时候，比斯凯怀疑自己是不是要去自杀。那几个“专门”的警卫穿着自家干农活时的衣服，拿着几乎不会反光的钝剑，看上去杀死一只猪都是件艰巨的任务，有个家伙居然带了把翻草的叉子。“对不起，队长，我实在找不到什么武器了。”这喃喃的解释看起来并没有让气得头疼的比斯凯感到满意。至于那个带路人——他自称是摩尔巴，简直就是一个去秋游的孩子，穿着邋遢的衣服，兴奋地问这问那，完全感觉不到这次行动的危险。道格艾搓着双手堆着笑脸来到比斯凯旁边：“这些就是你的手下了，你觉得还不错吧，他们一定会很好的帮助你把那个大家伙除掉。神会保佑你们的，去吧，我勇敢的孩子，等晚上回来我们喝个痛快。”比斯凯摇了摇头，把视线从他们身上移开。他明白巨魔的可怕，几个全副武装的战士对付起来都有困难，不要说是这些乌合之众了。比斯凯根本不幻想他们能把巨魔打倒，只希望他们面对巨魔时能坚持一段时间，好让自己有足够的准备来发动攻击。想到这里比斯凯摸了摸身上的火油，要想杀死这种自愈能力极强的怪物，只能借助火的力量，虽然没有什么把握，但也只有这个办法了，毕竟炽焰剑之类的高级货不是像他这样的人所能拥有的。




“我的伙伴们，”比斯凯说到，“我们的村庄需要木柴，现在是该我们做点什么的时候了。这次要面对的敌人很危险，我希望你们已经做好了充分的准备。但你们无须害怕，我有办法来对付他，当然这离不开你们的帮助，我希望到时候你们能勇敢的战斗，给我足够的时间，我会把他解决掉。神会祝福我们的。”他对自己的动员显得很满意，可是看到的却是那些警卫畏惧的双眼还有依然东张西望的摩尔巴。比斯凯走向摩尔巴，“孩子，”他让自己的声音听起来尽量温和，“听说你和一些游侠学了几手？”“当然了队长！”兴奋的叫声撞进比斯凯的耳朵。“上一次村子里来了几个游侠，是我给他们打扫的房间，天那，他们可真酷……”比斯凯感觉自己的头又开始隐隐作痛了。

经过一阵忙碌，讨伐小队在村民的注视和祝福声中离开了村庄。到山上的路很好走，时间是最好的修路工，樵夫们已经习惯了相同的道路。平坦并且美丽，就和多年前一样。以前比斯凯去砍柴的时，总会躺在树林之中听山上的鸟叫，看头顶树叶的缝隙之间照射下来的阳光，做一做英雄的美梦，直到太阳下山才带着一小捆木柴下山，而迎接他的总是村长那张无奈的脸。那些日子悠闲并且充满了乐趣。幸福的回忆让比斯凯暂时忘记前途的凶险，当然也暂时不会为跳来跳去的摩尔巴和低声抱怨的警卫而烦恼。

就这样讨伐小队轻松地到了山脚下，大概就要进入巨魔的活动范围，比斯凯清楚该认真

起来了，他把小队停了下来，整理了一下每个人的武器，对他们再三的叮嘱。在一切都满意了之后，比斯凯要求摩尔巴走在队伍的最前面探路，同时保持一个安全的距离，整只小队保持紧密队形跟在后面。周围的鸟叫声和树叶的摩擦声并没有让比斯凯的神经松懈下来，在这种时候放松警惕时是危险的。他提醒那几个警卫做好随时战斗的准备，同时紧张地看着摩尔巴的去向，以防这个跳来跳去的孩子离开自己的视线。虽然凉爽的风一直拥抱着所有人，但比斯凯的手心还是充满了汗水，他的心跳一直没有平静过。

时间就这样慢慢流逝，转眼已是中午，虽然这样无目的的寻找看起来就是在浪费时间，那些烦人的灌木也一直在拽着人们的衣服，但就目前来说比斯凯并不想放弃，只是饿着肚子战斗的话不是什么聪明的选择。他放缓了脚步，看看身边的警卫，同样是期待着什么的眼神。这时摩尔巴提出的吃饭号召，自然就得到了所有人的响应。村长还是很看得起这次行动，上等的熏肉让每个人胃口都很好，尤其是摩尔巴，大口地嚼着肉同时口齿不清的和他旁边的人开着玩笑，就像是来参加一次郊游，其他原本很紧张的警卫也由于摩尔巴的存在，显得轻松了许多。果然还是个孩子，比斯凯想，我一定要把他们都活着带回去。想到这里他的手又不自觉的摸到了身上的火油，没问题的，我是有备而来。比斯凯加快了吃肉的速度，很显然这些人没有给他留出一份的意思，再想下去比斯凯只有饿着去继续找了。

不多一会几大块熏肉就被消灭得一点不剩。平时在村里很少有机会吃到如此好的东西，更何况不知道以后是否还能吃到，也许所有人都是同样的想法。“擦干净你的嘴，我们该动身了。”比斯凯向意犹未尽的摩尔巴说道。摩尔巴又把所有的背包检查了一下，确信再没有一片肉漏网，无奈地耸了耸肩膀，一边抱怨村长的小气，一边添着嘴唇回味刚才的熏肉。

吃过了东西，整个小队精神也好了很多。摩尔巴继续着他的郊游，比斯凯则继续他的队长身份。时间过得飞快，不管是对于紧绷着神经的比斯凯，惴惴不安的警卫还是毫不在乎的摩尔巴来说，倦意向每个人袭来。在期待巨魔出现和不出现的矛盾当中，天色逐渐暗淡下来。眼见着就要天黑，比斯凯准备打点一下返回村庄，夜里还留在山上的话实在是件很危险的事情。转眼间摩尔巴又消失了，“这个孩子难道不知道危险吗。”比斯凯暗自说着。仿佛是为了回应这种看法，摩尔巴的尖叫声传了过来，随着叫声的是他分开灌木冲向比斯凯的声音。比斯凯打了个颤，浑身的血液冲上了头部。“准备战斗！”他把火油从腰带上解了下来，向那几个手抖得快抓不住武器的警卫喊着。该来的终究会来，害怕之余比斯凯感到微微的兴奋。




“他来了，快跑！你们想死吗，快跑！”摩尔巴满脸恐惧地出现在所有人面前，脸色惨白的像吃了一顿的坏掉的土豆。在所有人反应过来之前，就像切开奶酪的刀子，飞一般地切过人群，头也不回地奔向山脚下，比斯凯和所有的警卫都愣住了。随着低沉和有力的脚步声传来，没有人说话，只听得到吞咽口水的声音。这群警卫还算靠的住，虽然害怕，但也并没有和摩尔巴一样跑掉，比斯凯感到很满意，这满意一直维持到了巨魔出现的时刻为止。

伴随着一阵低沉而刺耳的叫声，一个灰绿色的巨大身影冲了出来。虽然在书上见过多次，比斯凯发现对减少自己的恐惧并没有多少作用。它大概有10英尺，也许更高，头顶纠缠着一丛毛发，浑身布满粗糙的颗粒和肿块。巨魔的脸更是让比斯凯发抖，不断地抽吸着的长鼻子，肥大的下嘴唇向外翻着，露出满嘴锋利的尖牙，口水顺着嘴角滴落下来，好像还带着一点邪恶的笑容。当巨魔晃动着快拖到地面的双臂，倾着上身冲过来时，警卫的最后一点勇气也消失了，永远不可能知道是谁第一个扔掉的武器，只看到所有人举着双手叫喊着挤做一团，飞一样的逃跑，全然不顾挥舞着双手阻拦他们的比斯凯，比逃跑更糟的是，那瓶火油也被一个冒失鬼撞飞了出去，滚入一片灌木丛中。

好吧，这些就是所谓勇敢的警卫，可靠的帮手。几乎不用考虑什么，比斯凯明白，现在想活命就要跟着他们一起跑掉，至于什么任务，什么尊严，统统见鬼去吧，他可不想干同巨魔决斗之类的傻事。

就在比斯凯刚冲出几步，一阵粗野的近乎咆哮的通用语在身后响起：“你是个德鲁伊（编注：Druid，传说中可与怪兽交谈的德鲁伊教成员）？”

比斯凯怀疑自己产生了幻觉，比起自己的耳朵比斯凯现在更相信自己的双腿，他的脚步并没有丝毫放慢，直到同样的声音再次出现。

带着比月亮还要大的疑问，比斯凯一边跑着一边回过头去，想要看看是那个莽撞的小子胆敢在这个场合出现。不知是由于山风还是恐惧，他的眼眶已经充满泪水。朦胧中比斯凯没有看到任何人，当然，除了那个摇摆着长臂的大家伙。

“快回答，你到底是不是！”那张飞溅着口水的丑陋的嘴又喷出了一句话。

嗜血的野兽，头脑简单，会说难听的巨人语。比斯凯对巨魔的文明水平一直是这个印象。当听到如此熟悉的语言从这头野兽嘴里说出时，除了惊讶之外他还觉得有些好笑。比斯凯怀疑自己被什么人施展了困惑术，二年前和他一个队伍的术士就来过这么一手，那个玩笑的后果就是他把整整半磅的胡椒吞了下去。可是这次不像，比斯凯并没有在周围看见一个穿着长袍的鬼鬼祟祟的身影。好吧，这是现实，既然我这样的人都能成为德鲁伊，没有什么是不可能的了。比斯凯努力控制着自己发抖的双腿，向着巨魔点了点头。

接下来的场景有些奇怪，一个德鲁伊和一只巨魔坐在草地上开始聊天。在一番交杂着通用语，巨人语还有莫名其妙的手势之后，比斯凯了解了不少这个巨魔以前离奇的经历。佛拉克——她以前在氏族的名字——曾经是一个巨魔氏族的猎食队领导者，虽然偶尔会受到氏族首领的欺负，但还算有一定的地位。可是佛拉克厌倦了这单调的生活，在一次狩猎结束后，她悄悄地离开了那些正撕咬着可怜的行人的巨魔，从此走上了吟游诗人的道路。虽然她和普通的巨魔一样厌恶音乐，不过通过演说她还是获得了吟游诗人的能力，之后就一直在各地流浪，在误会与合作的旅行中不断磨练自己。比斯凯觉得这个世界全乱套了，吟游诗人，以音乐产生魔法的艺术家，四处讲述乡野传奇的万事通，他实在不能把这个职业和巨魔联系起来，可一个巨魔吟游诗人现在就坐在他面前，而且还是个有点害羞的巨魔，比斯凯的头又开始疼了。

不管怎么样，和一个有些智力的野兽聊天，总比来一场血腥的撕杀要好的多。比斯凯庆幸自己的好运气，虽然这个巨魔的好奇心一点也不比道格艾少。比斯凯请求佛拉克可以离开这个村子，正在裂着嘴笑的佛拉克想也没想就答应了，代价是给她讲一讲这个村子发生过的有趣的故事。对于比斯凯来说，这是再简单不过的事情，这些年他给道格艾和其他人讲过的故事，简直要比一部编年史还要来得丰富。直到天已经黑透，月光下的佛拉克终于满意地起身，拍拍比斯凯的肩膀，擦了擦流出的鼻涕，拖着身子向远处走去了。

望着那个消失的巨大身影，比斯凯如释重负地叹了口气。他已经开始想象在自己回到村子以后，所有人惊讶的样子，还有得知巨魔的离开时兴奋的表情，道格艾的眼睛大概会眯得更小吧。既然讨伐小队已经跑得不见了踪影，我一定要好好地编一个故事，把我面对危险时的镇定还有打败巨魔的英勇表现告诉每一个人，我会成为侯贡村的传奇的。比斯凯又想起了自己儿时的梦想，他微笑着躺在了草地上，其实做一个英雄的感觉也蛮不错。

END




文 暗星

# 藤岛康介

KOSUKE FUJISHIMA



1964年7月，藤岛康介出生于日本东京都。在年幼时，他便如同龄的孩子一样对动漫非常感兴趣，不过有一点不同的是，那时他最喜欢看的并非是在男孩子中大受欢迎的《宇宙战舰大和号》，而是《阿尔卑斯的少女》。不过，当其成长到17岁时，《宇宙战舰大和号》以及《银河铁道999》所营造出来的世界便深深吸引了他，直到现在，他还对当时自己的狂热有着很深的印象。

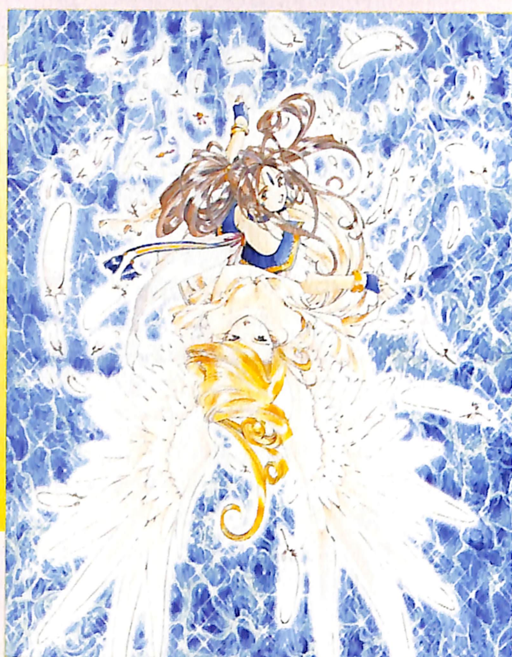
藤岛初次开始临摹漫画是在幼儿园时，而起因则是被手冢治虫的漫画所吸引。那时的他肯定不会想到，自己之后竟然也会走上漫画家这条道路。

1982年，藤岛康介成为了漫画杂志《PUFF》的编辑，两年之后他辞去了编辑职务并开始担任著名漫画家江川达也的助手。而在1986年2月，他在《MORNING》上发表了自己的处女作《MAKING BE FREE！》，不过反响也只是平平而已。但在7个月后，吸取了上次教训的藤岛康介推出了自己的第二部作品，也是自己的成名作——《逮捕令》。不过，真正令其大红大紫的，还是那部世人皆知的《我的女神》……



## 我的女神





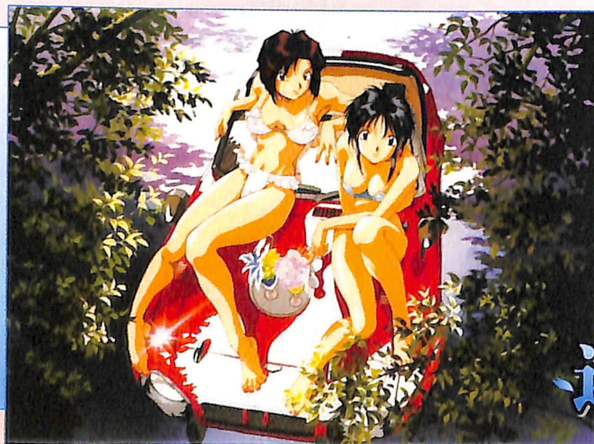
在《逮捕令》连载的时候，有一个情节是讲述变小了的夏实"穿不了T恤"，后来解决了这个问题的就是女神形象的美幸。看了这个的《Afternoon》的编辑认为这是个很好画下去的形象，本来藤岛是为了《逮捕令》的篇外篇才去编辑部的，当时距截稿只差两星期了，谁知突然发生了这样的变故。其实《我的女神》也不是完全照当初所定的进行的，这部作品也同样由《Afternoon》主编的想法而起。本来编辑对藤岛说"这次的《逮捕令》就在杂志里作长篇连载吧。"这个决定都已经在整个编辑部都通过了，但这时主编突然跑来扔下一句话"这次就决定画女神的故事吧。"这大大出乎藤岛的意料。

事实上，藤岛真该感谢这位主编大人，正是由于他的心血来潮才会令藤岛有今日这样如日中天的地位，而《我的女神》也被称为四大女神漫画之一，成为了永远的经典。




▲贝露丹迪脸型演变图，从中你便可以看到藤岛画风的日益成熟以及其变更的轨迹。

由于曾在国内放映过动画版的缘故，迁本夏实和小早川美幸这两位墨东署交通科的女警早已被众人所熟知。《逮捕令》是从某部漫画中女警察的形象衍生出来的。据藤岛回忆，那时有读者反映"那女警可真不错。"因此主编看了后就说了句："那就试试看这个角色吧。"于是他就这样稀里糊涂地开始了。其实所谓的读者反映只有一封信而已，而且他还是藤岛的一个朋友，不过那个主编到现在都还被蒙在鼓里……





## 逮捕令

# 樱大战

在动漫界一提到藤岛康介，人们就会联想到《我的女神》，而在游戏界中，当听到藤岛康介这个名字时，玩家们只会想到另一个名字——《樱大战》。

当初在受到广井王子的邀请时，藤岛所在的讲谈社曾担心这会影响到他的连载而对此次合作非常反对，但他最终还是很高兴地同意了广井的请求。之后的事实证明，这是广井王子在企划过程最英明的决定之一，而藤岛康介的选择令其在游戏界也变得大红大紫起来。藤岛勾画出来的各位女孩配合上广井的性格设定，这对完美的组合直到7年后的今天仍被人广为称道，而真宫寺樱也成为了藤岛康介在游戏界的代表人物。在2005年，人们期待已久的《樱大战V 再见，吾爱》便将于PS2上登场，希望届时我们看到的，将是又一个传说的开始。









# ふじしまPACK

这本名为《ふじしまPACK》的画集是藤岛先生所推出的著名画集之一，在其中所描绘的皆为曾在各个游戏中登场过的女孩的LOLI版本（包括《To Heart》、《向北》、《死或生》、《Kanon》、《私立公平学院》等等），在日本更是被称为“萝莉控必买的三大神书之一”。之前的《游戏·人》也曾送过藤岛先生这本LOLI画集的一部分，下面，让我们再来欣赏一下其他的几张美图吧。



# 《传说》系列

作为Namco最著名RPG系列——“《传说》系列”的两大画师之一（另一名是猪股睦实），藤岛康介为《幻想传说》以及《仙乐传说》所创作的各个角色可谓是深入人心。不久之前，Namco曾经在其“传说”系列官方网站上举行了一次“传说”之最的投票活动，在评选的七位胜利者中有六位来自于《幻想传说》，一位来自于《仙乐传说》，这确实令人不得不佩服藤岛先生的功力。





文 张弦




# 噬蛇者(上篇) SNAKE EATER

**业界知名撰稿人张弦先生将根据自己的理解从全新的角度讲述《Metal Gear Solid 3 Snake Eater》的动人故事……**

耶和华神所造的，惟有蛇比田野一切的活物更狡猾。蛇对女人说：神岂是真说，不许你们吃园中所有树上的果子么？

女人对蛇说：园中树上的果子我们可以吃。惟有园当中那棵树上的果子，神曾说：你们不可吃，也不可摸，免得你们死。

蛇对女人说：你们不一定死，因为神知道，你们吃的日子眼睛就明亮了，你们便如神能知道善恶。

于是女人见那棵树的果子好作食物，也悦人的眼目，且是可喜爱的，能使人有智能，就摘下果子来吃了。又给她丈夫，她丈夫也吃了。他们二人眼睛就明亮了，才知道自己是赤身露体，便拿无花果树的叶子，为自己编作裙子。

耶和华神在园中行走，亚当和他妻子听见上帝的声音，就藏在园里的树木中。耶和华呼唤亚当，对他说：你在哪里？

他说：我在园中听见你的声音，我就害怕，因为我赤身露体。

耶和华说：谁告诉你赤身露体呢？莫非你吃了我吩咐你不可吃的那树上的果子么？

亚当说：你所赐给我，与我同居的女人，她把那树上的果子给我，我就吃了。

耶和华神又问女人。女人说：那蛇引诱我，我就吃了。

耶和华神对蛇说：你既做了这事，就必受咒诅，比一切的牲畜野兽更甚；你必用肚子行走，终身吃土。我又要叫你和女人彼此为仇，你的后裔和女人的后裔，也彼此为仇；女人的后裔要伤你的头，你要伤她的脚跟。

——旧约·创世纪

## 第一章 惊变

蛇就倚靠在树下。

正午的阳光透过北温带繁茂的树叶撒下，在树干和草地上形成斑驳的阴影，和他身上的迷彩融为一体。

这是个接近三十岁的男子，带着盎格鲁撒克逊人的明显特征，身材颀长、肌肉结实，轮廓分明的脸上有一条斜长的伤疤，双眼透着鹰隼般锐利的光芒。

“蛇”是他的代号。干他这一行的，代号取代了真名，偶尔上司或密友也会称他为“杰克”，但这同样也不是他的真名。

他的真名并不重要，重要的是，他已经到了目的地，苏联境内的采利诺亚斯克山区。

他的任务，就是替美国中央情报局救回一个人，一个苏联人，核武器专家。

第二次世界大战结束以后，世界分裂成了两大阵营：以苏联为首的东方和以美国为首的西方。“冷战”时代由此开始。

1962年，苏联科学家尼科拉易·斯蒂潘诺维奇·索科洛夫通过美国的间谍向西方寻求政治庇护。他是苏联的绝密武器研究机构之一OKB-754设计局的负责人，是东方阵营中一流的武器专家。1961年4月12日，苏联成功实施了世界上第一次的载人航天飞行。把宇航员加加林送到地球轨道的东方号飞船的火箭发动机组就是由索科洛夫设计的。这个消息令美国中央情报局极其振奋。立即派遣特工帮助索科洛夫及其家人成功逃到了西柏林。

然而，一周后，古巴导弹危机爆发。1962年10月16日，美国总统肯尼迪获悉苏联在古巴部署中程弹道导弹，要求苏联将导弹撤离古巴，并立即对古巴实行海上封锁以阻止导弹继续运入。苏联没有让步，反而把武装力量提升到二级战备状态，又继续用运输船向古巴运送导弹。美苏之间的全面核战争一触即发。正当形势千钧一发的时候，10月28日，苏联却同意将导弹撤出古巴，但是作为交换，要美国也撤出部署在土耳其的中程导弹。

但事实上，这只不过是用来糊弄其他国家的情报机构的表面文章，美国部署在土耳其的导弹都已过时，本来就要处理掉。苏联人真正想要的，其实是索科洛夫。

索科洛夫被暗中送回了苏联。然而，时隔一月，中情局获得的情报却让他们大跌眼镜！原来，索科洛夫回国后，便在克格勃的严密监视下，在采利诺亚斯克山区“处女岭”的秘密研究所里进行一项绝密试验——研发一种新型的导弹武器。美国方面没有得到这种武器的任何资料，但根据推测，认定是一种新型的核武器，因为半年来苏联一直在塞米巴拉金斯克地区频繁进行核试验。而赫鲁晓夫为了这种武器竟然能够同意把导弹撤出古巴作为交换条件，其重要性显而易见。

“这正是我们夺回索科洛夫的最好机会，也是最后的机会。我想索科洛夫自己也明白。”负责此次行动的“零”少校看着杰克，缓缓地说。

“零”是一个瘦高的中年男子，显得有几分神经质。

“这次行动，就定名为‘贞节行动’。”

杰克微微一笑：“是不是‘处女岭’给你的灵感？”

“也许吧，”“零”的声音有点尖细，“听着，你的任务是潜入苏联境内的采利诺亚斯克山区，抢在那种武器完成之前，把索科洛夫安全地带回西方。当你救出索科洛夫以后，马上带他到撤离地点乘上氦气球。氦气球充气完毕后，我们会派直升机来接你们。这架运输机的燃料只能够维持4小时左右，不过一切顺利的话，这次任务也就是几个小时的事。”

“正好赶上回家吃晚饭。”

“零”正色道：“不过万一出了什么漏子，你的晚饭、早饭以及后半辈子的每一顿饭就得在丛林里解决了。”

杰克耸耸肩。在他的特工生涯里，这样的任务简直跟受训模拟考试一样简单。

“你的代号叫‘裸蛇’，记住，这次的行动是

违反国际法的，绝不能让克里姆林宫发现。”

“我明白该怎么做。”杰克点点头。

“根据情报，索科洛夫现在就被关押在拉丝维特工厂。”

“零”将一叠资料递给杰克，杰克迅速地浏览着。

“零”淡淡一笑：“事成之后有人会接应你，是一个你很熟悉的人。”

“谁？”

“‘老板’。”

杰克微微一震，这是一个能让他心灵为之颤动的名字。

“老板”当然也不是真名，同样是个代号。

“老板”是个女人，一个传奇女人。

她是杰克受训时的老师，是杰克一直崇拜的英雄。对于从小就是孤儿的杰克而言，她的身上更有一种母性的亲情。

然而，五年前，“老板”却忽然神秘失踪，不知去向。没想到这次行动居然由她来跟杰克配合，这令杰克从心底里感到一阵意外的激动。

处女岭，密林深处。

想到马上就能和“老板”重逢，杰克的心情非常愉快。

杰克取出指北针查看了一下方位，很快就接近了目的地。

这是一个废弃的工厂，杂草丛生，断壁残垣，但却有众多全副武装的克格勃士兵在警戒巡逻。显然，是因为索科洛夫。

杰克为自己找到了一个绝好的观察点，身上迷彩巧妙地隐藏了他的身影。他精确地计算着对手的人数、方位和自己出手的最佳时机。

一个正在警戒的克格勃士兵忽然觉得后颈似乎被黄蜂蛰了一下，有点痒。他伸手去挠，眼前却忽然一片漆黑，然后就什么也不知道了。

墙边的另一个士兵忽然被背后伸出的有力手臂紧紧卡住了脖子，他本能地想叫喊，却发不出任何声音。他想伸手去按胸前的报话器，可是对方已牢牢地箍住了他的手，令他动弹不得。

克格勃派出监视索科洛夫的士兵都是经过严格挑选的一等高手，可现在居然连一点反应都没有就被人一招制住了。对手就像幽灵一样恐怖。利刃割开了士兵的咽喉，士兵在死前的瞬间闻到了发自自己体内的血腥气。

倒下的士兵身后现出杰克毫无表情的脸。他轻捷地向侧一跃，来到了一扇生锈的铁门边，轻轻一推，门居然是虚掩的。

一个身穿黑色皮装的男子正蹲在壁炉前，将手中的文件资料送进熊熊的炉火中。

杰克悄无声息地出现在他身后：“你就是索科洛夫吧。”

那人大惊，迅速回头。这是个五十来岁的秃顶男子，面容瘦削，鼻梁上架着单片眼镜：“你是沃尔金派来的？”他一把将文件都投入了壁炉，站起身来，“你别想从我这儿弄到任何东西！”

杰克反手掩上门：“我是中情局的，来救你到铁幕的另一边。”

索科洛夫又是一惊：“中情局？”

杰克点头：“我是两年前助你出逃的‘零’少校派来的。他还让我给你带句话。”

“什么话？”

“抱歉，我们来晚了。”

索科洛夫喃喃地道：“他是个遵守诺言的人。”他忽然想起什么，“我们得在‘他们’来之前离开！”

“‘他们’是谁？”

“格鲁乌和沃尔金。”

杰克眉头微微一皱，他知道“格鲁乌”，它的全称是‘苏军总参谋部情报部’，在二战中为国家立下汗马功劳，如今又跟克格勃共同成为苏联的两大情报机关。

索科洛夫语气急促地说：“沃尔金是军队中的极端分子，野心很大。自从两年前的古巴导弹危机以来，赫鲁晓夫无视军方中的鹰派反对，对西方采取和平共存的政策。但是农业政策的失败使他的地位受到了动摇，加上去年11月肯尼迪总统遇刺，赫鲁晓夫失去了一个最大的盟友，他的日子更是越来越不好过了。有一个组织正准备抓住这个机会，联合反政府武装夺取权力，推翻赫鲁晓夫，把勃列日涅夫和柯锡金推上领导的位置，而策划这个行动的就是沃尔金。他控制了一些秘密武器研究所来实行他的计划，现在更准备夺取我在这里研制的新型武器。我听说他们准备就在这次演习中动手……”

“那外面的士兵……”

“外面的是克格勃派来防范格鲁乌把我抓走的，最坏的结果就是把我杀掉也不让我落在格鲁乌手中。”

杰克淡淡一笑：“你死不了，我们这就走。”

“你的俄语说得很棒。”博士不无钦佩地说，“是在哪儿学的？”

“从我的老师那儿。”杰克说。

杰克和索科洛夫刚刚走出楼外，一群全副武装的克格勃士兵忽然出现，举枪将他们围住。AK47的枪口发着森冷的寒光，显然，杰克低估了这些人。

气氛一触即发。忽然，一个年轻人的声音从墙角传来：“莫非这就是传说中的‘老板’？”

一个看上去只有二十岁出头的军官慢慢走了过来，他的肩章表明他的少校身份，可是脚上那双靴子却是带着马刺的地道的美式牛仔靴。他的手中娴熟地玩着一把“马卡洛夫”手枪，似乎这世界上没有比玩枪更有趣的事情了。

一个克格勃士兵吃惊地叫道：“山猫小队？你们格鲁乌的士兵来这里干什么？”

听到“格鲁乌”这个词，杰克和博士不由都一凛。

那军官脸上充满不屑的笑意：“你错了，我不是士兵，我是奥塞罗特少校，山猫小队司令官。”他说着，不紧不慢地将一顶红色贝雷帽戴上。

士兵也不甘示弱：“索科洛夫是我们克格勃的，你马上离开这里！”

奥塞罗特轻轻叹了口气：“山猫是不会让猎物逃掉的。”

他话音未落，已经出手。

“马卡洛夫”从打开保险到第一个克格勃士兵毙命完全是在一瞬间完成，还没等旁人反应过来，围在杰克和博士身边的克格勃士兵已经接连倒下，每个人都是一枪毙命，中弹位置全部都是致命要害。

还剩下屋顶上的一名士兵，这是奥塞罗特最后的目标。但那士兵也反应不慢，抢先一步躲入了射击死角。奥塞罗特微微一撇嘴，忽然扬手朝另一个方位射击。子弹打在铁架子上，折反射出，不偏不倚正中那士兵胸口。士兵应声从屋顶坠下。

杰克见过无数快枪手，但这个青年出枪之快、只准、之刁却极为罕见。他低声朝索科洛夫说了声：“快逃！”便已准备向对方出手。

但是那青年显然已经看出他的用意，轻蔑地一笑：“你不是‘老板’吧？”

他忽然一扭头，发出一阵诡异的猫叫。瞬间，一群格鲁乌特工如同凭空出现般地从四周的墙





角、树木、掩体后冒了出来。这伙人和奥塞罗特一样戴着红色贝雷帽，冷酷的眼神表明了他们个个都是一流高手。

奥塞罗特笑道："既然你不是'老板'，那就——别了！"

他如同耍动鸡尾酒瓶一般在手指上转动着手枪，如同一个艺术家一般醉心于自己华丽的艺术。在最华丽的一瞬，他扣动了扳机。

奥塞罗特已经不用去看杰克，因为他知道对方已经是一个死人。

但这次他却失算了。只听见扳机"咔哒"一响，却没有听见枪声——枪卡壳了。

奥塞罗特一怔，就在这电光火石之间，杰克已经出手。匕首已经架在了奥塞罗特的脖子上，他的双手也被制住。他感到一阵疼痛，就在这时，那把"马卡洛夫"已经到了杰克的手里，而自己也被重重摔在地上。

格鲁乌特工被眼前的突变惊呆了。躲在后面墙角的博士趁机抱头向外逃窜。

躺在地上的奥塞罗特大叫："别管他，先干掉逃走的！"

已经迟了，杰克闪电般出手，数招之内，那群格鲁乌特工全被撂倒在地，手臂脱臼令他们无法再动弹。

奥塞罗特狂叫一声，朝杰克扑去。杰克就势一闪，擒住他的胳膊反关卡一拧，奥塞罗特发出凄惨的尖叫。杰克一扫腿，奥塞罗特再次倒在地上。

"我不相信……"奥塞罗特痛苦地喘息。

"你想甩手弹出第一发子弹，对吧？在战斗的时候玩这种花招可就太不聪明了，不然你的枪是不会卡壳的。"杰克淡淡地说，"而且你根本就不适合用自动手枪，你习惯弯曲肘部来消除后挫力，你用左轮枪会更合适。"

奥塞罗特的眼中闪射出怒火："美国狗，去死吧！"他拔出匕首，猛地跃身刺向杰克。然而，在杰克面前这又是一次无功而返。奥塞罗特再次倒地，这次再也无力爬起了。

杰克缓缓地说："不过刚才那几枪确实有点意思……你的枪法很不错。"

"很不错……"奥塞罗特喃喃地说着，晕了过去。

杰克顺利找到了躲在一边瑟瑟发抖的博士，带着他迅速奔往撤离点。看来一切顺利，他还赶得上回家吃晚饭。

撤离点就在吊桥附近。当两人奔上吊桥时，桥的另一段出现了一个笔直的身影。

杰克的心狂跳起来，是"老板"！

这是一个四十多岁的精干的女人，充满沧桑感的脸庞仍能看出年轻时的美丽，她的眼神很冷酷，薄薄的嘴唇抿着。

她两手各提一个沉重的长方形铁箱，上面印着"美国军队"的字样。杰克知道那是什么，那时美国最新研发的手提式导弹发射器和导弹。如此重量的两件东西被她稳稳地提在手中，而且她走在摇晃的吊桥上还如履平地，足以见得她的臂力之大。

"老板"见到杰克，并没有他想象中的喜悦，她面无表情地将两只铁箱扔下，吊桥剧烈晃动，博士一个摇晃跌倒在桥面上，面露惊恐之色。

杰克隐约感到有点不对劲。

"老板"淡淡地道："干得好，杰克。"

杰克犹疑地问："你这是干什么？"

"老板"的声音一如既往的冷酷："索科洛夫跟我走。"

忽然，天色骤然变暗，一阵刺耳的蜂鸣声在杰克耳畔响起。是黄蜂！一大群不知从哪里飞来的黄蜂将他们包围。就在这一瞬间，蜂群中现出一个古怪的身影，敏捷地抱住了索科洛夫，顺着吊绳跃上了空中的直升机。直升机舱门口，一个穿着厚厚防护衣的人向"老板"作了个"成功"的手势。

原来黄蜂是从直升机上放出的，抓回索科洛夫的这一击正是在黄蜂的干扰下进行。一切都是事先经过了精心设计，时机拿捏得极为精准。

这个突变，令杰克这样的老牌特工都措手不及！

"老板"向直升机上的人致意："伙计们，又在一起并肩作战了。"

那个抓回博士的怪人笑道："我已等待多时了。"

一个正在酣睡的老头抬起头来，两只眼睛暴射出精光，喃喃道："欢迎你回来，'老板'。"

直升机离去，"老板"沉吟地道："眼镜蛇小组终于聚齐了。"

在这一瞬间，杰克忽然反应过来：这就是富有传奇色彩的"眼镜蛇"小组！

"眼镜蛇"是"老板"在二战时期组建的一支特种小分队，由五名身怀绝技的成员组成："痛"，能与黄蜂沟通，并利用黄蜂杀人；"恐"，身法比猿猴还灵敏百倍的怪人；"终"，绝世的狙击手，以150岁的高龄仍存活于世；"怒"，控制火焰的高手，迄今无人在他的烈火下逃生；"哀"，神秘的男子，曾是"老板"的丈夫，但已于几年前死亡。

一道闪电劈下，突然间，杰克仿佛看到一个戴着眼睛的男子出现在"老板"身后。杰克认识他，那不正是"哀"吗？可是"哀"不是已经死了吗？怎么还会出现？杰克揉了揉眼睛，却发现"老板"身后什么人都没有。

就在方才，"老板"也感觉到自己身后有动静，她莫名地一震，回头一看，却什么也没看到。

杰克疑心自己看花眼了，但这已经不重要，对他来说，现在最关键的是要向"老板"问个明白：这究竟是怎么回事？

细密的雨点开始滴下。闪电又起，不是在空中，而是在桥上。

一个高大的身影缓缓走来，闪电便是从他身上发出的。这是个身高超过6英尺的男子，一身笔挺的格鲁乌军官制服，满脸密布令人毛骨悚然的伤痕。

"库瓦巴拉，库瓦巴拉……"他念叨着缓缓走来。

"老板"没有回头："沃尔金上校。"

沃尔金张开双臂："欢迎来到我的国家。"

杰克倒吸了一口凉气，很显然，他被出卖了，被自己一直视为恩师和长辈的"老板"出卖了！

"'老板'，怎么回事？"杰克质问道。

"我已经投靠苏联了，索科洛夫是我送给新东家的见面礼。"，"老板"的语气出奇地平静。

沃尔金提起了桥上的那两个铁箱："还有无后坐力核弹……礼物够贵重的。"

杰克顿感气血上涌："不，这不是真的！"

"他是谁？"沃尔金瞥了杰克一眼，转向"老板"："也是你的手下？我们要把他一起带走吗？"

"老板"摇摇头："不用，他只不过是个孩子。和眼镜蛇部队差得太远了。"

杰克已经无法再忍受，举枪对准了"老板"。

"老板"轻轻地道："你能开枪吗？"

杰克对自己的出枪速度很自信，只要他想要杀掉这个人，这个人就没有理由逃脱。但"老板"的话让他犹豫了半秒钟，正是这半秒钟，让"老

板”以令人难以置信的速度冲了过来，拇指迅即地卡入手枪的保险内。

没等杰克反应过来，“老板”已经卸了他的枪，现在杰克手里握着的只是一个枪柄。

杰克震住了，即使在训练时“老板”都没有过如此快的出手。他原本以为自己已经够快，却没想到在“老板”面前简直就像一只蜗牛。

杰克已经没有退路了，他奋力朝“老板”击去。这一击用了全部的力量，速度、力量都达到极限。杰克曾经用这招杀死过许多人。

但这招在“老板”面前毫无作用，她只是轻轻一闪便到了杰克身边，手臂一扬便扣住了杰克伸出的手，同时毫不犹豫地朝他的肘关节猛击而下。

伴随着一声清脆的骨骼断裂声和杰克的惨叫，杰克的左臂被生生折断。

沃尔金冷冷地道：“他已经看见过我的脸了，不能留他活口。”他伸出手，露出指间紧握的八个子弹壳。巨大的电流立刻充满在子弹壳间，发出刺耳的声音。

沃尔金是一个能够自如操纵电流的有特异功能的人，他可以令普通的子弹壳变成杀人的利器。现在，他要用这招来结果杰克。

电流的嗞嗞声越来越近，被巨大疼痛包围的杰克已经无法逃脱这致命一击……

“等等，”“老板”止住了他，“怎么说，他也是我的弟子，还是由让我来解决他吧。”

沃尔金站着不动，显然是默认了。

“老板”走到蹲着的杰克，向他伸出手，缓缓地道：“你不能和我们一起走了，杰克。”

她语调宛若母亲哄孩子入睡一般，全然没有那种要置人于死地的肃杀。

杰克有些迟疑地伸出手，“老板”一把拉住，猛地一带，反肘重击在杰克的肋部。杰克一声闷哼，身子已经悬在了半空。他的身下，是湍急的河水。

杰克已经完全明白自己的命运了，他本能地伸出手，却只是徒劳地抓住了“老板”额上的发带。在这一瞬间，他分明看见“老板”眼中闪着泪光，双眸显露忧郁的神色。杰克有些疑惑，但他再也看不清了，发带已经离开了“老板”的额头，杰克抓着它从高高的吊桥上坠下，直落入湍急的河中，顷刻便被巨浪卷走。

“老板”默默地望着河水：“随波逐流吧……”

沃尔金冷冷地道：“我们可以走了吗？”

“老板”什么话也没有说，缓缓地往前走去。



## 第二章 左轮

黄昏的天际宛若燃烧的烈焰。伴着震耳的轰鸣，一群苏联直升机拖着一个庞然大物急速飞来。

这个造型古怪的钢铁家伙很像一部重型武装装甲车，这正是索科洛夫正开发研制到一半的秘密武器——“沙格荷德”。

“沙格荷德”是古语，意为“怪兽”。这是一台搭载了核弹发射装置的战车，但它古怪的造型又跟传统战车相差很大，至于它的性能，就更是一个谜。

如今，半成品“沙格荷德”和它的开发者索科洛夫都顺利地落入了沃尔金上校手中，一切都在按照他的计划顺利实行。

不过沃尔金更习惯于把这个“怪兽”称作“燃烧战车”，在他看来，那种叫法更有气势。

一架护航的直升机舱口站着“老板”，她正向下望着飞速掠过的丛林。她依旧是那张毫无表情的脸。

在它的旁边，是沃尔金所乘坐的直升机，机体要宽大许多。一个身材修长的年轻的金发女子正蜷曲身子坐在角落。她穿着一身苏军制服，短裙和长靴将她绝美的腿部曲线勾勒得更加诱人。在她笔挺微翘的鼻梁上架着一副金丝边眼镜，令她俊俏的脸庞平添了几分文雅之气。

奥塞罗特指指这个女孩，问他的上司沃尔金：“这女孩怎么处置？”

沃尔金盯着那女孩。那女孩感觉到沃尔金逼人的力量，下意识地抱紧了双肩。

“她是谁？”沃尔金问。

奥塞罗特道：“索科洛夫的女人。”

沃尔金走到女孩跟前，托起她的下巴，锐利的目光死死盯着她那张美丽的脸：“不错的妞。”

女孩悄悄伸手朝自己的衣袋摸去，却被沃尔金一把将手捏住。

“别这么着急，宝贝！”沃尔金将她的手拉过来，看见她的手中紧紧捏着一支唇膏。

沃尔金轻轻接过唇膏，冷笑一声：“死亡之吻？”

这种剧毒的唇膏是女间谍杀人或自杀的武器，显然，这女孩并不只是博士情人那么简单。但沃尔金却还是很自信地将唇膏还给了女孩，他很喜欢玩这种猫戏老鼠的游戏。

奥塞罗特逼视着女孩：“你是克格勃派来的？”

女孩闭紧了嘴，什么都没说。

“她也许还有利用价值。把她带回基地。”沃尔金说着，拿起“老板”送给他的手提式核弹发射器，将一枚小型核弹头装了上去，“索科洛夫的研究设施已经没有用处了，我正好试试这东西好不好用。”

奥塞罗特一惊：“什么？你……你要炸毁研究所？”

沃尔金没有回答，他已经开始瞄准目标。

奥塞罗特这才意识到沃尔金并不是开玩笑，一股寒意直涌上他的心头：“可是那里还有很多人，都是我们的同胞！”

“那又怎样？那些美国的变节者才是我们的朋友。”

奥赛罗特一把拉住沃尔金：“你怎能对俄国人发射核弹？”

沃尔金用力一推，奥塞罗特踉跄跌坐在地。

沃尔金嘴角掠过一丝淡淡的笑意，手指按下了发射钮。

一道白色的轨迹在天边滑过，须臾，在原先处女岭研究所的位置爆发出一团耀眼的白光，如同几十个太阳在同时燃烧。伴着缓缓传来的巨响，巨大的蘑菇云缓缓上升，强烈的冲击波迅速呈圆形席卷开来，所到之处树木催折，飞沙走石。

河水冲击着堤岸，冲刷着浑身是伤的杰克。

在恍惚中，他只觉得一道刺眼的白光从他合着的眼缝中强行射入，随后巨大的风暴从他身上卷过。

也许，这就是地狱了……

杰克缓缓睁开眼睛，眼前的景象由模糊渐渐变得清晰。

不，这不是地狱，这是现实。

他没有死，他还活着。

他想起身，却无法动弹。他浑身被剧痛所包围，胃部如火焰烧灼一般刺痛，肺里充满了水而无比肿胀，被折断的手臂经水浸泡后更增加了百倍痛楚……





杰克的眼前重新变得黑暗，他最后听见的，是耳边隐约传来的直升机轰鸣。

杰克被美国中情局特工解救了回去。他整整昏迷了三天，他不知道，就在这段时间，美苏两国之间已经发生了重大危机。

苏联总统赫鲁晓夫给美国现任总统约翰逊打来直线电话，他那带着浓重俄罗斯口音的英语显然充满了愤怒。赫鲁晓夫说，苏联境内的OKB-745研究局昨天毁于一场核爆炸，而就在核爆的同时，雷达侦测到了有一架美国的军机出现在他们的领空之内。为此，苏联已经把武装力量提升到二级战备状态。赫鲁晓夫要求约翰逊总统就美军战机侵犯苏联领空的事做出解释。

约翰逊总统说，这是因为前中情局特工“老板”携带两枚小型核弹叛逃、投向属于勃列日涅夫一派的格鲁乌上校沃尔金的缘故。这次叛逃本来就是“老板”和沃尔金共同策划的，美国政府原先并不知情。

赫鲁晓夫对这样的解释显然不满意，而且，自古巴危机之后，赫鲁晓夫对军权的控制力大大减弱，这件事若处理不善，很可能导致军队倒戈。赫鲁晓夫认为，如果美国政府想证明这件事不是政府所为，就必须派人去将叛逃间谍“老板”抓获，并将剩下的一枚核弹收回，留给他们的时间只有一个星期。否则，苏联军方中的鹰派势力将会推翻赫鲁晓夫，进而向美国寻求报复，这意味着新的一场世界大战即将爆发。

杰克望着面前的“零”少校，心头充满了难以言状的滋味。直到现在，那个疑问还在久久折磨着他：为什么“老板”会背叛祖国，并且对人类犯下如此的大罪？

“零”望着杰克，说道：“简单地说，为了阻止全面核战争爆发，我们必须证明美国和那次核爆炸事件无关，并且清除叛徒‘老板’。上级认为你是惟一能够胜任这次任务的人，毕竟你是她亲手教导出来的最后一名弟子。”

杰克幽幽叹了口气，他已经别无选择。

“零”继续说着：“苏联方面会有人接应你。1960年9月，我们国家安全局有两名密码破译专家叛逃到苏联，他们在克格勃受过训练，代号分别是‘亚当’和‘夏娃’。现在‘亚当’已经渗入了沃尔金的组织，他会协助你的行动并为你安排好撤离路线。你到达目的地后要尽快和他接头。”

杰克喃喃地道：“那么，这次我就是去解决‘老板’的了？”

“不仅仅是她。你得查明‘沙格荷德’的下落，并彻底将其摧毁。另外，你还得将索科洛夫救回。小心‘老板’手下的‘眼镜蛇’小队，他们是你棘手的敌人。最后，还有沃尔金！”

杰克苦笑：“你把我当成雇用杀手了。”

“零”耸耸肩：“没办法，那是克里姆林宫的要求。这次的行动代号，就叫‘噬蛇者’。内线‘亚当’会在上次关押的拉丝维特废弃工厂和你接头，接头暗号是你问‘谁是爱国者？’，他回答‘La-Li-Lu-Le-Lo’。”

在夜幕掩护下，杰克再次空降苏联境内。这时距离他第一次来此，相隔了一个星期。

杰克这次是乘坐美军新型战机的弹射飞行器着陆的。只能容一个人的身位的狭小飞行器降落在一片灌木里中。杰克从舱内钻出，又闻到了熟悉的草香。

杰克查看了一下地形，朝拉丝维特废弃工厂方向走去。

前方隐隐地传来一声马嘶。黑暗中，现出一匹纯白的骏马，它在夜幕下显得格外醒目。这是一匹良种母马，马鬃浓密、肌肉健壮。

杰克看到这匹马，心中不由得为止一紧。他认得这匹马，这是“老板”的坐骑！难道她……

“老板”果然出现了。她披着黑色斗篷，头发重新修剪过，显得更有一种深沉的魅力。

杰克这次重返苏联的任务就是杀掉叛徒“老板”，但他绝没想到这么快就跟“老板”见面了。

“老板”淡淡地道：“你果然没死。”

杰克咬牙道：“‘老板’……”

“老板”道：“手臂还疼吗？”

杰克无法再犹豫了，要杀死“老板”，也许现在就是绝好的机会！

他手中的枪已经对准“老板”，他相信这次自己不会再犯同样的错误。

“老板”披风一抖，露出里面的银色蛇皮紧身衣。她的身材依旧如同少女一般健美。“老板”如一阵风飘过，转眼间已经掠到了杰克跟前。

等杰克回过神来，他手中又一次只剩下了枪柄。

短短的一周之内，杰克已经两次完败在“老板”手下。他忽然发现自己其实对“老板”的实力一点都不了解，在“老板”面前，他根本连出手机会都没有。

“回去吧！格鲁乌和我的部下们早就在前面恭候你了，你来纯粹是送死。”“老板”低沉地说。

杰克依然不相信自己就这么失败，他咬牙朝“老板”扑去。但“老板”似乎早就对他的攻击习惯和出手方位了然于胸，轻而易举地便将其化解，再一次制住了杰克。

“老板”摇了摇头：“我已经不是你的‘老板’了，离开这里，回到你的主子那儿去。”

说罢，“老板”举起手中的“爱国者”单手冲锋枪，对准灌木丛中的飞行器一阵猛烈扫射。子弹高速划着螺旋击中了飞行器，一声巨响，飞行器在爆炸和烈焰中变成了残骸。

“老板”喃喃地道：“这该会引起他们注意的，你赶快走吧。从这里往南60英里就是国境线。”

杰克声音嘶哑地质问：“你……为什么要背叛？”

“老板”轻叹了口气：“我没有背叛，我从来就不会背叛我的信念。什么叫背叛？什么叫忠诚？杰克，你会忠于你的国家，还是忠于我？是忠于你的任务，还是忠于你的信念？是忠于军队，还是忠于你个人的情感？”

“老板”重新披上斗篷，缓缓道：“你根本不知道什么才是真相。不过，你迟早也会作出抉择。我不期望你能原谅我，不过你也不可能打败我。这点你应该很了解。”

杰克怔怔地望着“老板”。燃烧的火焰映红了她的脸，就在这一瞬间，杰克仿佛又看见“哀”的身影出现在“老板”身后，但很快又消失了。

“老板”翻身上马：“如果你做不到抛开过去的一切，你活不长。下次再让我见到你，我会杀了你。”说完，“老板”一抖缰绳，策马疾驰而去，消失在茫茫黑夜之中。

杰克仍然坐在地上，半晌不能回过神来。方才“老板”说的那些话还印在他脑子里，他不明白“老板”为什么要说那些，但他显然感到，那并不是“老板”为自己所作的辩护。

前方传来脚步声，杰克心头一凛。显然，燃烧的飞行器将巡逻的士兵吸引过来了。杰克连忙闪身窜入灌木丛内，趁着士兵的注意力都集中到

飞行器这里时，疾步奔向废弃工厂。

废弃工厂一片寂静，杰克环视四周，确信无人，便推门进入了曾经关押过索科洛夫的那间小屋，可是，“亚当”却没有在那里等待。

杰克有些疑惑，小心地推门而出，眼前一道炫目的白光刺得他几乎睁不开眼睛，同时摩托车的轰鸣在他耳畔回响。

杰克已经没有了手枪，但仍本能地拔出匕首，警戒地望着对方。

一个戴着头盔的摩托车手望着他：“对不起，我来晚了。”

从声音听来，这是一个年轻的女子，而且从她穿着紧身衣的身材可以看出高耸的双乳和纤细的腰肢。

杰克一皱眉：这就是来跟他接头的内线？

“把引擎关掉，别被人听见。”杰克声音低沉地道：“你是亚当？我原以为该是个男人。”

那女子一笑：“亚当不能来了。”

杰克道：“好吧，说暗号。谁是爱国者？”

对方没有回答。杰克眉头一皱，提高了声音：“快说，谁是爱国者？”

猛然间，几个全副武装的克格勃士兵冲了出来，将他们围住。

杰克心中一冷：中计了！果然是圈套！

就在这一瞬间，只听那女子低低一声“趴下！”她的手中已经多了一件武器，一柄德国造毛瑟快慢机。

子弹呼啸击出，克格勃士兵们应声倒地。她出手之快，显然不在奥塞罗特之下。

四周又恢复了寂静。那女子显然对死亡已经司空见惯，慢慢地将一匣子弹压入弹舱内，微微一笑：“你对这个回答满意吗？”

女郎摘下头盔，一头秀丽的金发在空中飘荡。这是个美得令人窒息的女人，皮肤白皙得近乎透明，蓝色的双眸充满勾人魂魄的魅力。

她跨下车，扭动着腰肢慢慢走向杰克，一边漫不经心地拉开了胸前的拉链，一直拉到小腹处。她里面竟然除了黑色比基尼内衣之外什么都没有穿，饱绽的双胸，乳沟清晰可见，平坦的小腹上方，有着一颗圆润的肚脐。

杰克很清楚地闻到了她身上的香水味，还有她说话呼出的热气。

“我叫夏娃。”

星光从窗户射入，照在杰克和夏娃身上。

夏娃问：“你的代号是什么？”

杰克道：“蛇。”

夏娃一笑：“有意思，你是来诱惑我的吗？”她顺势坐到杰克身边。

杰克点起一支烟：“亚当怎么了？”

夏娃妩媚地一笑：“沃尔金现在更信任我，因为我能做到一些亚当做不到的事。”

“你曾经是国家安全局的密码破译员？”

“是的，四年前我和亚当一起逃到了苏联。”

杰克的视线落在夏娃那把毛瑟枪上：“很不错的枪。”

“我想这是西方国家不多见的。”夏娃又取出另一把枪递给杰克，“这是给你的。”

“点45吗？”看见精巧的手枪，杰克就像孩子看见最期待的玩具一样，爱不释手地把玩起来。

“你把这个也带上。”夏娃扔给杰克一套研究所科学家的白色制服，“索科洛夫就在北边山区的新建实验室里，那儿的防卫非常严密，你必须化妆成研究员的样子才可能混进去。”

杰克准备动身，可是却忽然一阵晕眩，身上伤口又开始剧痛，不由自主地瘫坐在床上。

夏娃莞尔一笑，柔情地说：“夜晚不宜行动。我看，你还是在这里休息一会，现在离黎明还有整整一个小时。”说着，她离杰克越来越近，“我还可以为你做一点特别的事……”

杰克已经明显感觉到她的呼吸开始有点急促起来，他自己的身上也起了某种反应。

但夏娃却只是在杰克额头轻吻了一下，转身朝门外走去：“我为你放哨……”

杰克实在抵挡不住疲惫和困意，渐渐进入了梦想。

但他并没有想到，此时窗外的夏娃正打开发报机，跟不知什么人发报。

清晨的阳光射入杰克的眼中，他竭力睁开沉重的眼皮，映入眼帘的是夏娃只穿比基尼胸罩和裤衩的半裸身体。她饱满的臀部在杰克面前晃动，很快，她已将紧身衣穿上。

一阵细小的脚步声传来，杰克眉头一皱，这声音尽管如此细小也逃不过他的耳朵。他侧身朝窗外看去，果然看见几个人影在晃动，头上是熟悉的红色贝雷帽！

“不好，被包围了！”

夏娃也发现了敌人：“是山猫小队！我们得赶紧走！”

杰克道：“你先走，我来引开他们。”

夏娃将床移开，掀开一块盖板钻了下去：“我去开摩托，稍后见！”

“稍后见！”

脚步声越来越近，显然对方已经围在门外了。

杰克躲入床底，手中紧握一颗手雷，拧开了保险，双眼紧张地注视着房门。

一声枪响，房门被撞开，门外四个格鲁乌士兵已经完全出现在杰克的视线内。杰克毫不犹豫地将手雷掷出。一身巨响，四个格鲁乌士兵惨叫着倒下。

杰克趁着浓烟冲出，眼前一个士兵刚刚举枪，就被点45手枪击中头部，血流如注。另一侧，两个士兵疯狂扫射，子弹打在杰克身边的铁架上，火星四溅。

杰克灵活闪避，准确地以点45手枪还击，两个士兵相继中弹丧生。

杰克疾步跃出断墙，一颗子弹在他脚边爆开。杰克敏锐感到那个射手来自屋顶上。他蹑手蹑脚地从后侧接近楼房，顺着铁梯爬上。就在登上屋顶的一瞬间，那个士兵也敏锐地转过身，朝他射击。

一只乌鸦受惊飞起，发出刺耳的叫声。这叫声令那士兵稍有分心，就在这一瞬间，杰克手中的枪已经响了。士兵眉心中弹，惨叫着栽下楼去。

杰克从屋顶跃下，忽然听见夏娃的一声尖叫。杰克扭头望去，却见奥塞罗特从背后制住了夏娃。

奥塞罗特脸上依然充满了狂妄的傲气，只是手中原先的马卡洛夫手枪已经换成了一把大号柯尔特左轮枪。

杰克敏捷闪身，他听见左轮枪连响了六下，子弹擦着他的身体飞过。

奥塞罗特叹了口气：“可惜……”他顺势去摸夏娃的胸部，却感受到了柔软而富有弹性的手感。奥塞罗特一震：“是个女人？”

杰克慢慢从隐藏处走了出来。

奥塞罗特冷笑：“谢谢你的提醒，我已经改用左轮了。今天不会再出上次那种意外了。”

“这枪确实很漂亮，”杰克淡淡地说，“可是要杀我，你还差点。”

奥塞罗特举枪对准杰克便射，只听见撞针清脆地响了一声，却没有子弹射出。枪里已经没有子弹了！

奥塞罗特情知不妙，再作反应已经不及。夏娃一个肘拳击中奥塞罗特肋部，反身又一脚踢中他的要害。这两下干净利落，奥塞罗特被打得昏头转向。

夏娃转身骑上摩托，发动了引擎。

奥塞罗特支撑着爬起，本能地欲阻挡夏娃。夏娃操纵摩托朝奥塞罗特冲来，车的前轮将奥塞罗特撞的后仰飞去。奥塞罗特的额头出现了一个大号的摩托车轮印。

杰克淡淡地道：“左轮枪只能装6发子弹，而马卡洛夫是8发。你弄错了，是不是？”

奥塞罗特又羞又气，趺趺撞撞起身，拾起掉在地上的左轮，插回腰间的皮套。

夏娃举起手枪，欲结果奥塞罗特，却被杰克阻止。

“为什么？”夏娃不解地望着杰克。

杰克看着奥塞罗特踉跄逃走，消失在视线之外，缓缓道：“他还年轻。”

夏娃瞪了杰克一眼：“好吧，总有一天你会后悔阻止了我。”

说着，她发动摩托，加速顺着斜坡冲上房顶，又从房顶跃下，准确地撞开了通往北部小路原先封着的铁门。

“祝你好运！”她人已消失，声音随着空气传来。

（未完待续）

文 萨笛

# 无名英雄的颂歌

## Kei Nagase的日记节选

### 人物介绍

**"Blaze(烈火)"**：Blaze是代号，真实姓名不明(其实就是玩家控制的角色啦！)，黄色头发。欧辛国防空军第108战术航空团沙岛特遣队(The Sand Island detachment of the Osean Air Defense Force 108th Tactical Fighter Squadron)所属飞行员。

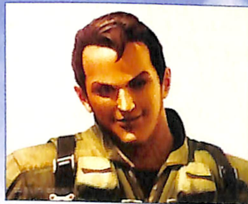
**永濑萤(Kei Nagase)**：代号"EDGE(利刃)"，23岁，167cm，47kg。欧辛国防空军第108战术战斗航空团沙岛特遣队惟一的女性飞行员。性格沉着冷静，责任感很强，喜欢读小说，写日记，是一个空战天才。



**杰克·巴特伦特(Jack Bartlent)**：代号"Heartbreak One(碎心者)"，42岁，178cm，70kg。欧辛国防空军第108战术战斗航空团沙岛特遣队队长。天生的行动派，很注重同伴，对于沙岛特遣队的后辈们来说就如同大哥和父亲一般的存在。



**阿尔文·H·达文波特(Alvin H Davenport)**：代号"Chopper(屠刀)"，29岁，185cm，89kg。欧辛国防空军第108战术战斗航空团沙岛特遣队少尉飞行员。乐天派，摇滚乐爱好者，喜欢开玩笑。看似没口德而且罗嗦，其实是一个情深义重的人。

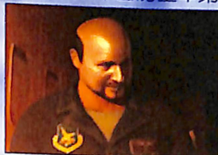


**汉斯·格利姆(Hans Grimm)**：代号"Archer(射手)"，19岁，163cm，52kg。欧辛国防空军第108战术战斗航空团沙岛特遣队一等士官，实习飞行员。很普通的一个人，不过很有勇气，在队友的带领下渐渐成熟，兴趣是机械。



**马科斯·斯诺(Marcus Snow)**：代号"Swordsman(剑客)"，34岁，190cm，85kg，高大的黑人，黑发棕眼。欧辛国防海军(Osea Maritime Defense Force)第7空母航空团第206战术战斗飞行队分队长。一个严于律己的人，爱国而且富有正义感。

**彼得·N·比格(Peter N Beagle)**：代号"Pops(老爹)"，56岁，170.5cm，73kg。欧辛国防空军第703整备中队飞机整备员。人如其号，和巴特伦特大尉一样，"老爹"总是默默照顾着年轻的飞行员们，并且总能在他们最需要的时候提出最合适的建议。



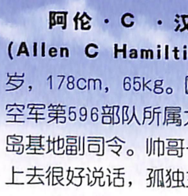
**阿尔伯特·杰内特(Albert Genette)**：自由撰稿人，32岁，174cm，58kg。沙岛基地的随军记者，有很强的新闻道德观。



**尼古拉斯·A·安德森(Nicholas A Andersen)**：61岁，177cm，72kg。欧辛国防海军第三舰队航空母舰"茶隼(Kestrel)"的舰长。老练而优秀，对下属非常信任，是个深藏不露的老人。反战人士。



**奥尔森·佩劳特(Orson Perrault)**：48岁，180cm，106kg。欧辛国防空军第596部队所属中校，沙岛基地司令。一个秃顶的大胖子，脾气暴躁，迎合上级意思办事，在部下里很没人望。



**阿伦·C·汉米尔顿(Allen C Hamiltion)**：28岁，178cm，65kg。欧辛国防空军第596部队所属大尉，沙岛基地副司令。帅哥一个，看上去很好说话，孤独主义者。



**文森特·哈林(Vincent Harling)**：欧辛联邦总统。作为东大陆最大国家的总统，基于和平的愿望建造了空间飞机"方舟之鸟(ArkBird)"希望人类能够消除争端并向外太空发展。



**尼卡诺(Nikanor)**：尤克托巴尼亚(Yoktobania)联邦共和国的首相，作为西大陆最强大国家的首相，对世界抱有"和平融合"的理想。

**玛丝塔茜娅(Nastasya)**：代号"Major(少校)"，尤克托巴尼亚情报部少校，尼卡诺首相及其"和平融合"政策的坚定追随者，巴特伦特大尉的老情人。



---

Nothing Else Comes Close.

Amidst the eternal waves of time.
From a ripple of change shall the storm rise.
Out of the abyss peer the eyes of a demon.
Behold the Razgriz, its wings of black sheath.

The demon soars through dark skies.
Fear and death trail its shadow beneath.
Until men united wield a hallowed sabre.
In final reckoning, the beast is slain.

As the demon sleep, man turns on man.
His own blood and madness soon cover the earth.
From the depths of despair awaken the Razgriz.
Its raven wings ablaze in majestic light.

Nothing Else Comes Close.

---

2010年9月11日　　晴

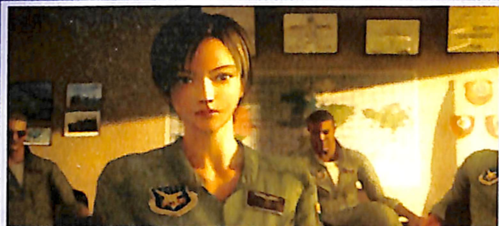
头脑到现在还是乱乱的，我还是不敢相信到底发生了些什么。就像九年前那场悲剧一样，一切都是在瞬间爆发。但还好，我活下来了，壮得像头牛的队长也安然无恙——他的飞机上还坐着一个随军记者。还有他，那个9号机里的金发脑袋在降落后居然还能冲着我笑……但我真的笑不出来，整个编队就这样被莫名其妙出现的敌机群打垮，8个战友就这样消逝在空中……而且，这并不是15年前的贝尔卡(Belka)战争，而是在和平年代！

蓝天、大海、淡淡的云……虽然他们都说我是个认真到从来不懂得笑的男人婆，但能享受海天之间翱翔的惬意感就是我当初加入空军最主要的理由。而现在，恐怕我再也没有闲心去理会这些优美的风景。直觉告诉我，一场恶战即将爆发。



2010年9月23日　　晴

在这个风景秀丽的沙岛(Sand Island)上，虽然身边都是臭小子，但我并不感到孤独。军队里的男人都是极品男人，一个个开朗大方，却又不失品位。他更是如此。我想，如果不是因为他在身边，我也不会这么快就从前几天的痛苦中恢复过来——不得不承认他的心理素质比我要好。还有喋喋不休的阿尔文·达文波特，他总是能给全中队带来笑料。上次的事情后，巴特伦特队长将我们三个人和



他一起组成了战狗(War Dog)小队，也就是快速反应小分队。我虽然被安排在2号机的位置，但我觉得，其实他才是2号机的最佳人选。乘4号机可能是队长还不太了解他吧。

我觉得他应该算是整个沙岛基地第二帅的家伙，而汉米尔顿那种人最多只能拿来做偶像，不是情人。

希望战狗永远不要出击，就象整备员"老爹"的爱犬可可一样每天享受沙岛的日光浴。因为我不喜欢战争。

**2010年9月24日　　晴**

看看昨天日记最后那句没头没脑的话，真觉得好笑。或许我就是这样乌鸦嘴吧，战斗在今天就打响了。

本来只是去阻止一架不明国籍的"黑鸟"侦察机入境，没想却先后遭到了两个编队敌机的阻拦。不过，在战狗小队面前他们都不是对手。不知为什么，经历了那一次生死之战后，我在战场上的恐惧感彻底不在了，取而代之的是一种莫名的兴奋。8架敌机在顷刻间便被我们这四个初登战场便配合默契、出类拔萃的小队悉数摧毁，而被队长戏称为"跟尾狗(Booby)"的他，则在天空中也成为我最漂亮的搭档。

兴奋过后，令我疑惑的是：军方将以什么样的态度来对待这次事件？因为沙岛基地位于欧辛(Osea)联邦的最西端，而这两个从更西面飞来的编队只有可能来自一个地方：太平洋对面的另一个超级大国——尤克托巴尼亚(Yoktobania)联邦共和国。而欧辛和尤国发生战争的结果……想都不用想，一定是世界大战。

但不知为什么，身为军人，我却对可能近在咫尺的战争没有一丝的害怕……

**2010年9月28日　　多云**

昨天……

昨天发生了太多的事情……好累……

**2010年9月29日　　晴**

看着这本《公主的蓝鸽》，我的心才渐渐地平静下来。记者杰内特在不停的给我拍照，但我并没有心情当他赤脚裸肩的模特，我只想好好地回忆。

27日的早上，战狗得到任务，去拦截来自太平洋西面的侦察舰编队。但与对方接触后才发现，基地只派我们四架战机简直就是愚蠢至极，因为对方根本就不是什么侦查舰编队，那铺天盖地的舰艇和舰载飞机摆明了就是入侵！战斗的过程我已经记不清了，因为



我的身后全是导弹，而队长……

队长是为了掩护我才被击中的，我希望他能平安归来，我会每天为他祈祷……

然后……中午，我们根本没有时间去仔细商量营救队长的计划，就再次起飞了。因为尤克托巴尼亚已经正式向我们宣战，而它的另一波军队则对休雷特海军(Hewlett Naval)军港发动了奇袭，那个军港是我们海军的主力所在，只有三人的战狗小队必须去援助他们。还好，我们都是职业军人，虽然军港的损失依然惨重，但在我们的掩护下，旗舰"茶隼"号航母突围成功，而茶隼号战斗飞行队的队长马科斯·斯诺也是个实力超群的飞行员，他在战斗中也起到了至关重要的作用。

回到基地已经是傍晚了，营救队的工作刚刚展开，而我则想和大家商量一下新队长的人选问题，阿尔文那小子却说他想回军营好好的睡一觉，我也只好由他去了。可是，他连鞋还没脱就跑了回来，因为尤军发动了第三波奇袭，目标就是我们所在的沙岛空军基地。

身为2号机的我决定让Blaze担当临时队长，因为我了解我的男朋友，我相信他能比我做得更好，而事实证明这个选择也是正确的。我们在枪林弹雨中起飞，然后立刻展开战斗。天边的夕阳很美，而橙红色霞光中的一个个黑点则是我们要面对的敌人。我数不清自己击落了多少架敌机，这场战斗也没有任何战术章法可言……我相信我，他还有Chopper都是战场上的好手。但敌机实在是太多了，我们的导弹都快要用光，情况危急。而就在这时，巴特伦特大厨的战机却从格纳库中驶出，我以为是大厨回来了，但询问才知，那只是一个违犯军令擅自起飞的一等士官，叫汉斯·格利姆。不过当我们掩护他起飞后才发现，这个小子的水平也是很不错的，这个临时组建的新四人小队一直战斗到天边的橙色完全消失，而还能感受到什么叫"筋疲力尽"则已经让我们这几个一日数次徘徊在生死边缘的家伙们感到无尚满足。

战争终于爆发了，作为炮灰的我们，只求能够存活。而《公主的蓝鸽》中提到的那些英雄，对我来说就像汉米尔顿那样的帅哥一样，根本没有奢求的欲望。

**2010年10月4日　　阴**

昨天掩护穿梭机起飞，将激光武器送往方舟之鸟(Ark Bird)。说实话，我的心情很复杂，因为那只翱翔在近太空的白色大鸟之所以如此命名，是源于神话中诺亚带领万物躲避大洪水而建造的方舟，而预告了大洪水退去的，便是诺亚放飞的白鸽衔来的橄榄枝。所以"方舟之鸟"这个名字同时包含了人类向外太空发展与人类向往和平的双重含义。但我们使这只大鸟将它的翅膀覆盖到了地面的战争上，而



所有人将不再看到它的洁白，他们看到的只能是遮住阳光的黑色羽翼。

军方做出这样的决定恐怕也是出于无奈，尤克托巴尼亚那艘鲸鱼一般的核潜艇先克科斯(Scin Faxi)已经用扩散型弹道导弹这种战略武器摧毁了我方两艘航母。要对付这样的敌人只能用非常规手段。但说实话，尤克托巴尼亚为什么会对我国宣战，我和身边所有的人都说不出理由。毕竟尤国是十五年前贝尔卡战争时我们的盟友，在战后也一直保持很好的关系。突然发动闪电战并用战略武器进攻，说什么也不合情理。当年贝尔卡向自己即将被占领的7个城市丢下7枚原子弹的教训难道还不够惨痛吗？穿梭机轨道所在的北欧辛州(North Osea)至今仍在遭受着辐射的破坏。

不过在这里的海埃尔拉克(Heierlark)基地，我们却被视作英雄。杰内特在报道中将我们称为"沙岛四翼(The Four Wings of Sand Island)"，说我们在任何情况之下都是战斗的希望……

警报响了！只能写到这里，先克科斯潜艇正在强攻沙岛，而我们的方舟之鸟估计也会参战……

**2010年10月22日　　阴**

今天在和他一起进行的例行巡逻中救出了一架失去敌我识别能力的运输机，而机内居然是联邦大总统哈林！在飞机迫降之后，空军第8492中队将其接管。回到基地后，达文波特已经喋喋不休的向杰内特"汇报"了，就好像他真的和总统握过手一样。

**2010年11月6日　　小雨**

战争中最可怕的敌人不是对手，也不是自己，而是来自大后方的谣言与诬陷。

或许这就叫做"树大招风"吧。战狗小队在摧毁了先克科斯号之后，又拯救了遭遇空难的大总统哈林，然后掩护海军陆战队登陆尤克托巴尼亚本土作



战并毁掉了尤国最主要的运输机部队。虽然尤国的间谍破坏了方舟之鸟的动力系统迫使它退出战场，但登陆作战的成功无疑才是最重要的消息。在杰内特的报道下，"沙岛四翼"的名字越叫越响亮。阿尔文的唠叨我早已习惯，汉斯也是一天比一天成熟，而他则完全适应了队长的身分，作为他的僚机，我心中的感觉自然美妙。

但是，麻烦就会在这个时候自动找上门来。前几天我在报纸上看到尤国的坎帕斯(Campus)理工大学遭到了我军战斗机扫射的消息，吃晚饭时他还说这样没人性的部队一定会被送上军事法庭，没想到第二天被送上法庭的却是我们自己。

"坎帕斯大学事件"发生时我们正在追逐一个编

队的运输机穷追猛打，那些已经被我们轰掉的运输机是不会到法庭来作证的。总之，一切抗辩都于事无补，我们能够重新驾驶战机的理由来自战况：尤国间谍正在巴那(Bana)大学城施放毒气，而这则成了我们"将功赎罪"的机会。在协助当地警方将犯人缉拿归案后，我们身上的索子也就不了了之。明天，我们又将奔赴战场，去摧毁一个尤国境内的兵工厂，而三军总率霍韦尔(Howell)则宣称，不攻下尤国首都决不休战。

**2010年11月15日　　阴**

在北欧神话中有两匹神马，拉着太阳驶过天空的叫先克科斯，拉着夜幕驶过天空的叫希姆法科斯(Hrim Faxi)。就在昨天晚上，和先克科斯同一级别的尤国潜艇希姆法克斯被战狗小队摧毁于北冰洋。



今天一早起来，我就听到了两个国家为我们起了两个截然不同的名字：杰内特的报道说我们是"拉捷格利兹的英雄(Heroes of Razgriz)"，而尤克托巴尼亚媒体则将我们称为"拉捷格利兹的恶魔(Demons of Razgriz)"。没办法，谁叫希姆法克斯非要停泊在一个被称为"拉捷格利兹(意为'破坏女神')"的海峡中呢？

不过，被冠以"拉捷格利兹"这样的称号，对我们而言说不清是不是吉利。我记得神话中说，破坏女神拉捷格利兹变为黑暗恶魔，她在临死前用自己的力量把死亡撒遍大地，但是，在沉睡了很久以后她又再次苏醒……具体的内容记不清了，反正是一个死了又活的故事，而对于战斗机小队来说，这并不能算是一个好的故事。作为队长，他对这样的报道也颇为无可奈何。

今天已经被称为英雄和恶魔的战狗小队，它的缔造者现在在哪里呢？为了救我而坠机的巴特伦特大尉，今天已经成为我心中永远无法抹去的阴影……

**2010年11月18日　　大雪**

我活着回来了，要好好睡一觉……

他的拥抱好舒服……

**2010年11月19日　　晴**

虽然我们一直都在四处打探，却一直没有巴特伦特大尉的情报，17日下午我们终于得到消息，尤克托巴尼亚的中央山丘地区有一个俘虏收容所，里面关押着很多欧辛联邦的战俘，当时我想大尉可能就在里面。我们同海军陆战队的空降部队"海底小精灵(Sea Goblin)"协同作战，搭救收容所中的战俘。任务执行得很顺利，但我就是找不到巴特伦特大尉的



身影……不知道为什么，那时的我心中无比焦躁……他的声音我也听不进去了，说什么也要找到大尉。这种情绪严重影响了我的状态，我被击落了……

"海底小精灵"的战友为了营救我也被击落，而他负的伤比我还要重。就在尤国山区的冰天雪地中，无线电没有信号，我真的很害怕……而对刚才不冷静行为的自责令我的心中更加难受。但我不想就这么坐以待毙，因为我还有他，而且我知道他一定会来找我！Blaze……这团烈火一定会在冰雪中给我点燃希望的光芒，而他真的来了，我听到了他的呼叫，然后看到了三机编队……但我没办法向他们招手，因为我必须握着手枪面对一个来抓我的尤国士兵，可当他听说我就是"拉捷格利兹的恶魔"时，我看得出他已经准备缴械了。

通过今天的审讯得知，尤国国内很多军民都对这场战争的必要性产生怀疑。他们和我们一样，也搞不懂为什么要发生这场战争，但现实是，双方的部队已经到了决战的时刻，我们正在制定这样的计划，一个叫"沙漠之箭"，一个叫"沙漠之电击"，如果这两个计划都顺利实施的话，那攻入尤克托巴尼亚的首都便指日可待。



Chopper今天见了我后又是唠唠叨叨一整天，我才发现没有他唠叨的日子会变得多么无聊。

**2010年11月29日　　晴**

如果他座机的弹射装置没有故障……如果他不是在城市上空作战……如果他不是这么珍惜市民的生命……只要有任何一个条件改变，阿尔文·达文波特都会继续在我们身边，边哼小曲边说一些罗嗦的话……

我还是想不通，这么多敌机怎么会突然出现在首都的上空？而发动袭击的日子为什么偏偏就是副总统在体育场进行演说的日子？很明显，我们有内奸。联想到之前的"坎帕斯大学事件"，我有理由相信内奸就出自空军内部。作为队长，他也这样认为，所以我们决定在克鲁伊科(Cruik)要塞战役之后向上级递交一份完整的报告。

这个杀死Chopper的凶手，我一定要亲手将他枪毙！

**2010年12月8日　　晴**

沙岛基地……我是不是要对它说永别了？

这几天来我们一直处于风暴的中心，先是协助陆军突破了重要的克鲁伊科要塞，打通了前往尤国首都的道路。在返航的途中我们遇到了8492中队，而他们居然向我们开火！更令我们想不到的是，基地副司令汉米尔顿居然就是他们的指挥官！哈林总统的运输机遇袭、坎帕斯大学事件、还有达文波特的死，都是这个人面兽心的家伙一手所为！可当我们将一切都搞清楚时，局面早已失控：总统已经失踪、那白痴的胖子司令是非不分，而我那时居然还就8492的事情去找汉米尔顿汇报……把这个小白脸打晕后我们已经成了整个沙岛基地抓捕的对象。而救了我们的是"老爹"，我们的整备员，而他的真实身分居然是15年前贝尔卡的王牌机师"报丧鸟(Huckebein The Raven)"。我们抢下了几架教练机，而"老爹"则领着我们翻山越岭躲避8492的追击……真可笑，那个时候应该是很绝望的，或许是"老爹"精湛的驾驶技术令我们陶醉了吧，和他一起钻过两个山洞后我居然开始欣赏起身边的景色来——自开战以来这好像还是头一次。最后我们被"茶隼"号所救，马科斯·斯诺帮助我们将这一切掩饰成坠机事故，也成功地骗过了8492和汉米尔顿。



即使在"茶隼"号上，我们也没有太多用来回味和迷茫的时间。听"老爹"讲，8492中队实际上就是当初贝尔卡的王牌战机编队，他们对15年前的战败念念不忘，而令天欧辛与尤克托巴尼亚的战争，实际上就是他们一手策划的。而这帮家伙要通过削弱两个超级大国的实力来实现自己的复兴，包括汉米尔顿在内的这群贝尔卡的遗老遗少们还有一个组织，叫做"灰人(Gray Man)"。我们也有理由相信，"灰人"同样渗入了尤国的政府高层中，这场战争实际上是一个人的左手在和右手下棋，而它的结果必然会是两败俱伤和另一次贝尔卡战争的爆发。

我们很快得到消息，副总统和三军统帅实际上已经发动政变，而主张和平的总统则被关在了欧辛与贝尔加交界处的一个古堡内，我们要立刻开展营救行动，当初是我们的疏忽才使已经获救的总统再次落入8492中队手中，而我们要通过自己的努力，阻止战争的延续，并将这群冠冕堂皇的恐怖分子一网打尽。

斯诺上尉正式加入到我们的编队，已经失去了"战狗小队"番号的我们，又是四翼齐飞了。

**2010年12月16日　　多云**

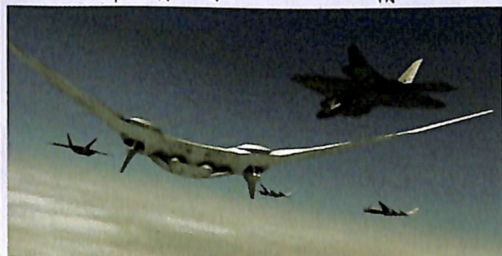
他们称我们为"拉捷格利兹的亡灵(Ghost of Razgriz)"，我很喜欢这个名字，他也很喜欢。他说："亡灵是对活着的飞行员的最高评价。"当然，他能够成为总统直属飞行队的队长，也着实让巴特伦特大尉吃了一惊。

巴特伦特大尉一直在尤国境内被保护得很好，他也一直在为粉碎"灰人"的阴谋而行动着。这个消息我是今天才知道，太高兴了！最近他一直在尤国为我们发来情报，而有关总统被软禁的消息就是他发过来的。

"拉捷格利兹小队"，这是我们四人小队的新名字，在成功救出总统之后，之前的"沙岛四翼"便成为了总统的直属飞行队。由于前几天在尤国北部摧毁了"灰人"的核设施，已经有欧辛的友军称我们为"拉捷格利兹的皇牌(Aces of Razgriz)"——不过这又要得益于杰内特的报道。而今天再次遇到8492中队，他们对自己之前已经"击落"的"恶魔"发出"亡灵"的感叹，也就可以理解了。

哼，我干吗要去理解他们……天知道他们现在又打算在什么地方使鬼点子。

**2010年12月19日　　阴**



方舟之鸟，这就是"灰人"的新点子。这只曾被我们拼死装上激光炮的白色大鸟，如今正在"灰人"的操纵下驶向尤国首都奥柯察布斯克(Okchabursk)，而巴特伦特大尉给我们的消息则是：方舟之鸟上装载了战术核武器，而它的目标就是将尤克托巴尼亚的国土夷为平地。

看着Blaze亲手将这只曾给我们带来和平憧憬的白色大鸟送入塞任海(Ceres Sea)，我流泪了，那一瞬间忽然感到无限的哀伤……战争爆发以来所有的情绪在这一刻都爆发了出来，我摘下面罩，任凭泪水横流。他在我的右翼静静地听着，而汉斯的不知所措则让我破涕为笑。最近的压力太大了吧，哭一下还是蛮舒服的。

**2010年12月23日　　晴**

再次遭遇8492中队，全歼敌机。

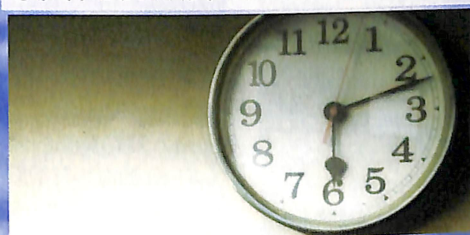
哈林总统不停地向国民与士兵揭露战争的真相，但掌握了国家机器的副总统和三军统帅却将总统塑造为一个叛国者。总统决定带着他的陆军部队前往首都，夺回政权。登上直升机时，他只是对我们笑笑，而这笑容却让我在严峻的战况中感到一切都将结束。而我们的下一个任务则来自巴特伦特大尉爽朗的大笑，虽然他说的事情一点也没有幽默元素：尤国首相尼卡诺也被本国军方软禁，而他已将首相救出，需要我们的掩护。

战斗之后，在"茶隼"的甲板上，我终于再次见到了巴特伦特大尉。和他在一起的除了尼卡诺首相，还有一位在战斗中就联系过的女子，这就是大尉当年的情人，也是大尉"Heartbreak One"代号的来源。在得知我就是使大尉坠机的那个女孩子时，她居然还对我表达了醋意。哈哈，女人的天性嘛。





不过，这位只告诉我她叫"少校(Major)"的情报部少校带给我们一个至关重要的情报：贝尔卡要利用已经废弃的军事卫星SOLG同时向欧辛和尤克托巴尼亚发射核武器，而能否阻止SOLG的活动，将成为这场战争能否立即结束的关键点。



**2010年12月29日　　多云**

伴随着歌声与钢铁的悲鸣声，一场规模罕见的大海战在塞任海爆发。欧辛的主战派、尤国的主战派以及反战派在这里混战。我的这段话写于战争中，经过短暂的弹药补给，我们就要去摧毁SOLG的控制中心。"茶隼"还随时有被鱼雷击中的可能，要尽快起飞。如果我不能生还，请将这本日记交与杰内特，以助他完成报道。

**2011年2月1日　　晴**

今天巴特伦特打来电话，他说政府恐怕要在2020年之后才能正式公开这场战争的纪录，所以杰内特的报告文学恐怕是不能顺利出版了，我们这些已经退役的士兵也不能随意公开有关战争的细节。我问他是不是也包括隧道中擦肩而过时他的欢呼，他哈哈大笑着说让我自己看着办。

汉斯说，汉米尔顿还没有消息。8492的座机编号都很奇怪，所以还不清楚那些残骸里到底有没有他的飞机，不过我和巴特伦特当时的确都没有见到他从隧道中飞出……咳，"灰人"都不在了，一个汉米尔顿又能怎么样？当上少校的汉斯说话底气似乎足了许多，马科斯说他最近胖了不少，活像只肥老鼠。我笑话他说："拉捷格利兹的英雄看起来像啮齿动物岂不是很好笑？"他却毫不在意，一板一眼地说："啮齿类动物成为恶魔才是滑稽。"我无语！





对我们来说，英雄和恶魔又有什么区别，只是旁观者的立场不同罢了……

今天我还是在布置自己的房间，离开了军营还真有点不知道该怎样过普通人的生活。不过这都无所谓啦，反正他也不会嫌弃我。

哦，对了，差点忘了写……今天，他对我求婚了……

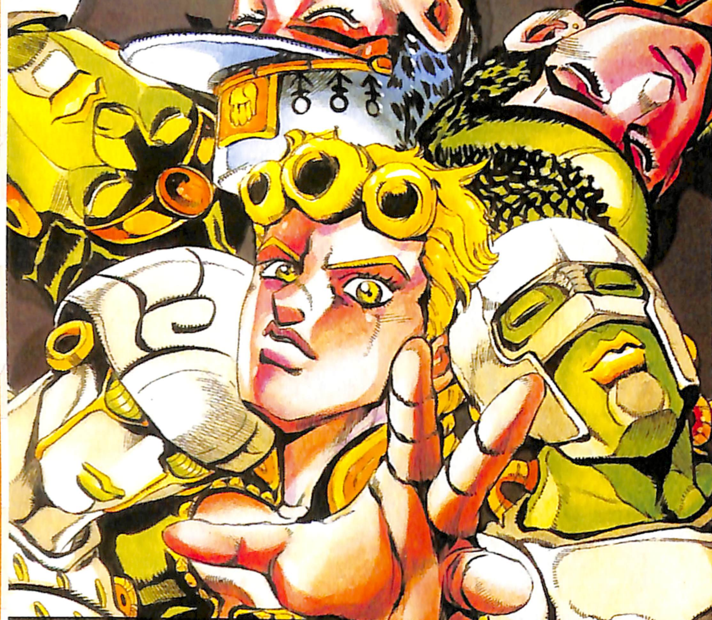


# A.C.G. SHOW

文 yakumo 协力 善变的影子、空条俊子、猫知道 编 D·S

# 站在荒木的掌心上起舞

## ——《JOJO奇妙冒险》志

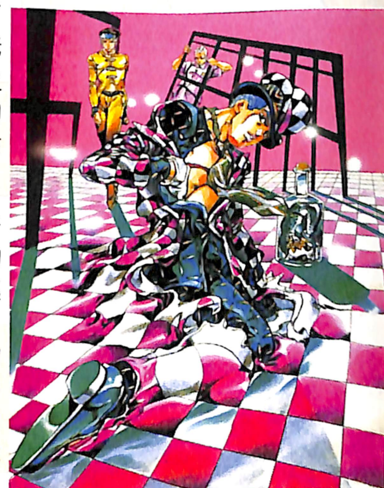


所谓的命运，不过是沉睡的奴隶，由于我们的努力使他们解放，所谓的幸福，这样就可以了……

忘记名字的出处，觉得很适合便拿了来，是因为名正则言顺吧。作为一个想被人承认的伪御宅，却很少动手写过什么关于《JOJO》的文，没什么确切的原因。如果硬要交代的话，总是觉得心中有一些不愿被人触碰的珍贵东西，便将它小心翼翼地放进精致的盒子，仔细封上盒盖，像期待自己的孩子般看他华丽的样子。

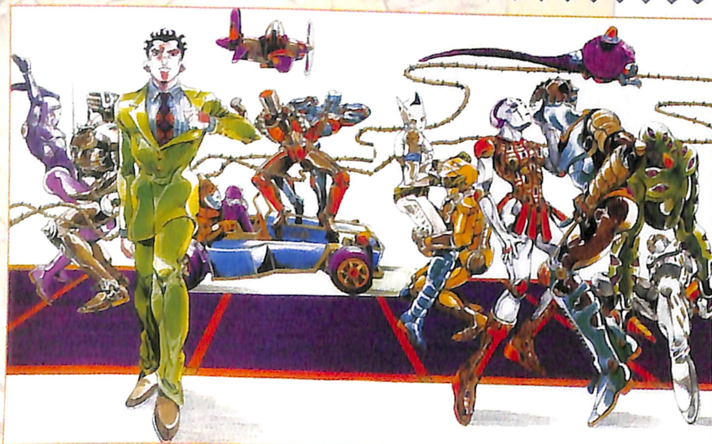


我无法准确概括出这个故事对于我的成长造成了什么影响，所以干脆先撇开不谈，也许会有水到渠成的偏颇因素存在。想先说说荒木飞吕彦，日本人，这很显然，继续，1960年6月7日出生于日本仙台，就是中国文学之神鲁迅先生曾居住过的地方，双子座，B型血。替身：未知。也许是他的替身能力让他知道了这交织于百年之中的恩怨与命运吧，说不定就叫做“天堂之门”。1980年开始靠处女作《武装扑克》获得手冢奖，从而踏入变幻莫测的漫画界。除了《JOJO的奇妙冒险》这部荒木老师打算用尽一生来成就的名作之外，还曾画过同样充满猎奇和幻想要素的几部短篇：《巴欧来访者》、《魔少年B.T》、《武装扑克》、《神奇的艾琳》、《向巴吉尼亚问好》以及相当于《JOJO》外传作品的《死刑执行中·脱狱进行中》，里面关于死后成为死神的吉良吉影的故事和《岸边路伴一动不动》都是将想象力发挥到极至的作品，相信吉良所遇到的那栋幽灵房屋便是第六部中圆波里奥焚毁之屋的原型。荒木老师作品的魅力不仅是有力的笔触和诡异的画风，还表现在登场人物的独特个性服饰上，这大概和他曾立志要当时装设计师不无关系。



荒木作品中的角色，全都身着各种饰物，服装更是标新立异，类似意大利米兰时装发布会上时装模特穿的衣服。荒木作品的另一个特点在于，读者能够从画面上感受到真实的存在感。画面中的人物虽然肌肉发达、身材魁梧，动作却异常轻巧敏捷。而其质感又如同青铜像一样敦实、厚重。可以说，意大利时装般的绚烂多姿和巨大石雕般震撼人心的力量，使荒木飞吕彦的作品畅销不衰。也有人说从第三部开始角色动作都趋向女性化，或者说，荒木先生展现给读者的是一种刚柔并济的美，这种独特的魅力是与任何作品也不相同的。

## 《JOJO》最主要的关键词——替身



到底什么是替身呢？根据荒木飞吕彦老师个人的解释，他想象中的替身，是一种潜在意识（本我），或者是类似灵魂之类的东西，并非是肉眼可见。角色与角色之间的战斗，与其说是肉体的战斗，不如说是思维的战斗和心理的战斗。他所绘画的替身其实是将这些抽象的生命能量加之个人特质具象化，将其变为一个个具有个人潜意识形态的实体，拥有清晰的形态和能力。富坚老师的《Hunter x Hunter》中的“念”也不难看出会有其影子的存在。替身的原名是STAND，源于standbyme这个词，STAND是荒木飞吕彦自行设定并赋予意义的，所以在字典里无法找到关于超能力或者其他的解释，老师认为这字眼有着“一旁伺候”的意味，替身应该像是影子或是幽灵，是人的一部分。

**替身四大定率(THE FOURTH THEORY OF STAND)**

1.（不论生死）替身必定有本体才会产生。
2.一个人只拥有一个替身。
3.替身的射程距离与其力量成反比（但替身造成的“效果”不受此限制）。
4.只有替身能接触到替身（但与实际物质融合的替身例外）。

第一二部中还没有替身的存在，与之相对应的是替身的前身：波纹。初代乔乔是拥有绅士风度的英国贵族乔纳斯，第二代乔乔是有着嬉皮士气质的浪漫青年乔瑟夫，他们所修炼的波纹是一种基于生命能量的气功，这也是后来替身形成的前决条件。第一个替身使者是谁，我们早已无法考证，但我们由引发替身能力的重要道具"弓与箭"的历史或许能知道一些有趣的东西。

这便要追溯到距今5万年前一颗坠落在格陵兰的陨石，由于那是人迹罕至的荒原，长期以来人们并不知道陨石的存在，但在1978年，为了调查矿物资源，11名勘探员来到了这里。其中两人死因不明，据医师团验尸结果所示，死者是因感染了陨石带来的外层空间病毒而死亡。不知在哪个时代，大约是人类文明尚未形成的时候，某人——可称之为天才者注意到了陨石的潜在力量。他希望与神匹敌，并发现陨石中的病毒有可能帮助人类实现这一心愿。于是，他制造了弓和箭，虽然不知道在当时结果如何，但他一定已注意到了弓与箭和替身的关系。大约这便是替身使者的第一人了。之后，1986年作为打工仔参加埃及遗迹调查的狄阿波罗（第5部的BOSS）发现了6支"箭"。狄阿波罗只留下1支，其余5支以高价卖给了安尤婆婆。但近代的第一个替身使者却不是狄阿波罗——后面会详细讨论。



替身使者从1986年以几何倍数递增。安尤婆婆用箭引发了以迪奥为首的数人的替身能力，其中2支箭转让到了虹村兄弟之父和吉良吉影的手里。另外，消灭迪奥之后，波鲁纳雷夫独自开始调查工作，并得到了安尤婆婆留下的1支箭（另外2支去向仍然不明）。就这样，所有的箭分散到了不同的地方。几经周折到了SPW财团和乔尔诺等人手中。另外，吉良吉影持有的1支，最后也去向不明。

门已经敞开了，然而跨进去却需要勇气和毅力！

## JOJO研究报告之一

这部分是一些本人认为有趣或者是不为人知的东西：

**1** "到第5部结束为止，一共出现了88个替身。"其实这句话是不正确的，这88个替身并不是完全意义上的替身，其中包括康一回音的三种形态（ECHOES ACT1、ECHOES ACT2、ECHOES ACT3），以及吉良吉影的爆心攻击（SHEER HEART ATTACK）和第三能力（KILLER QUEEN BITES THE DUST）。当然，两个镇魂歌却可以称为完全意义上的替身。

**2** 在第4部中，回音成长为ACT3之后却又可以放出ACT1，我不清楚这是否和第2定律相左。

**3** 第4部中的两只老鼠却拥有相同的替身虫眼（RATT），是否可以解释为老鼠的精神缺乏多样化呢？毕竟即使是双胞胎或是兄弟（如第6部中的白蛇和天气预报或是虹村兄弟的极恶中队和轰炸空间）也会由于生活经历的不同以及个性差别而拥有不同的灵魂。

**4** 另外，也有一些替身是不知道样子和能力的。这是因为他们在故事中未能正面登场，如第四部的虹村兄弟之父（下文有叙述），还有第5部中被狄阿波罗残忍杀害并用像框寄回的暗杀小组成员苏鲁姆与杰拉特等。

**5** 而《JOJO》的小说版中所出现的替身使者有：

本体：阿布沙罗姆

替身：凶恶连接器（SATANIC COUPLER）

父母被文明的产物——火车所杀死，因为自己与妹妹是被迪奥所救，所以效忠迪奥。

凶恶连接器是一种和物质合成一体行动的替身，可以依照所得到的咨询成长进化（如从一开始的柴油火车头进化到后来有如TGV的配备），由于阿布沙罗姆不是在文明世界长大的人，所以对于所得到的资讯，只能判定真假，而不能判定是否符合真实状况。

凶恶连接器的外部是坚固的结构，可以防止外来冲击；而内部很柔软，可以吸收来自于内部的冲击。

本体：蜜卡露

替身：黑暗海市蜃楼（DARK MIRAGE）

阿布沙罗姆的妹妹，在开罗因火车事故而伤了喉咙，失去了声音，运用替身黑暗海市蜃楼和哥哥的凶恶连接器搭档。

黑暗海市蜃楼的能力是能将海市蜃楼的景象实体化，由于海市蜃楼的景象是因为阳光而制造出来的，所以黑暗海市蜃楼的能力只能在白天使用，夜晚就因为没有海市蜃楼而没有作用。

经由黑暗海市蜃楼的作用，除了实体化海市蜃楼外，也能让坐在凶恶连接器内的人，因为车外数以百计如噩梦般的海市蜃楼景象而精神错乱、发狂致死。

本体：阿尼书记

替身：创世纪之书 （The Genesis of Universe）

《创世纪之书》是从公元前1500年左右心王国时代的遗迹出土的。跟阿努比斯神一样，是太古埃及就留下来的替身残像，本体是从那时就一直存活下来的阿尼书记，也就是创世纪之书的作者。

藉由宣读创世纪之书的内容，将书中的景物重现，形成能源强大的实体进行攻击。

另外在《星空下的迷宫》中所出现的结界替身：

姓名：华夫尔·斯特金

年龄：41岁

职业：畅销书作家（作品以心灵的超感官体验描写而著名）

家庭：独居

替身：最后乐园（LAST PARADISE）

最后乐园能力为使500米半径之内的具有攻击意识的替身无力化，并能感知到世界上的其他替身。目的为寻找合适的同伴净化世界，消灭替身使者。

结局：再起不能。

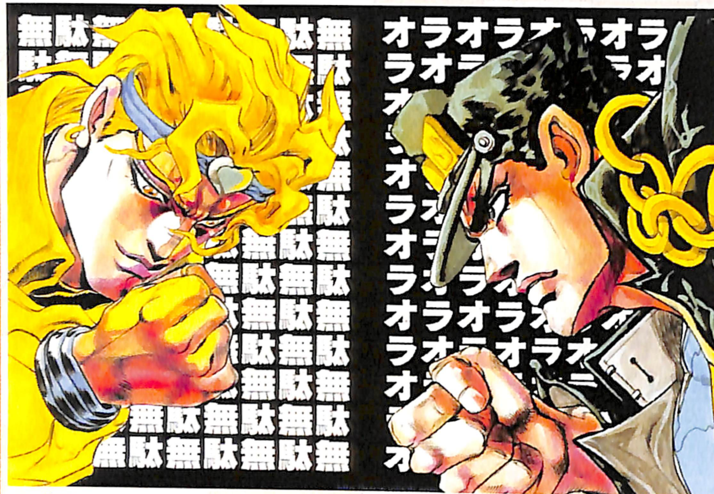
**6** 同样也是这篇小说中，提到了"引发替身能力的人有四个"，其中之一是"正义"安尤婆婆，其他三人替身是以国际象棋的棋子命名的。一个是"国王"，即是狄阿波罗的绯红之王，另两个是日本人，"皇后"——皇后杀手吉良吉影，最后一个是"主教"，叫做虹村……这人便是虹村形兆和虹村亿泰之父了，由起名的惯性而言，这个后期曾执着于箱底破碎照片的老人，他一定拥有一个非常强悍的替身……按照遗传特性的理论，或许很多人眼中的那个笨蛋亿泰能力之强是超乎想象的，也同样被人说是一种资源浪费。但从另一个角度来说，或许这种抹去空间的能力正是一种遗传的结果。主教屈服于迪奥的肉芽……这其中一定发生了很多故事。很想知道究竟他的能力是什么，毕竟其他的三人都是BOSS级的人。

P.S.：其实亿泰的个性我很喜欢，和这样的朋友在一起一定会很有趣。"我脑子很笨，所以我也懒得去想被我这双手削去的东西究竟去了哪里……"听听，多么纯真的孩子……

7 CD 文库版中操纵声音的替身再生器……至今无缘得见。

8 2001 年 5 月出版了小说《黄金之心 / 黄金指环》，背景设于第五部时代，而主角是弗高与原创角色和他的原创替身。这应该是弗高脱队之后的故事，从题目看来他并没有失去黄金之心。很期待能够看到这部小说。

9 曾和灰砂聊天时，她告诉我一件我认为很强的发现：高速之星那段有印象吗？仗助在路上抢人手机，抢了一个又抢一个，断送了那俩人的金钱和幸福。我说没明白。于是她解释，仗助的能力是什么？是修理啊，第一个坏了他就给扔了，他完全可以自己修好……第二个被抢的人真冤。汗，是真的耶。大概是仗助脑袋不太好使的缘故吧。



10 所有BOSS的特点都有什么，别告诉我替身能力都和时间有关。但有一点是很特殊的，那便是他们的替身都可以贯穿人的身体，绯红之王初期公布的资料是力量B，但是他可以一拳贯穿艾斑乔和布差拉迪的身体。迪奥就不用再叙述了，他喜欢用这种手段展现绝对的力量。这该如何解释呢？只能说这是少年漫画，为了突出敌方的邪恶和心灵冲击力只好使用这样的方法。看看我们的主角们吧，即使力量是A的承太郎也只能噢拉噢拉地在人身上造些拳头印子……

11 每只箭的能力应该是不同的，也许病毒（疑为外星生命体）也是有等级所分：研究出这个结论是缘于第五部发现黄金体验被箭刺穿过两回。第一次是被黑色叹息日口中的箭，但是那时并没有引发镇魂歌的能力。于是我便就认为这是第五部最大的漏洞，也曾怀疑过箭的能力是不同的。为了写这篇文章翻阅了很多资料，发现当时迪亚波罗在埃及发现的六只箭的图片，只有一只箭的形状与众不同，这只侧面拥有一个倒刺，而正是这只箭引出了镇魂歌。请各位仔细地看一下吧。另外一个也许是证据的证据：吉良吉影所拥有的那把箭自己选择了吉良使他拥有了几乎无敌的第三能力。

12 很多人都会发现第五部硬伤很多：比如消失不见的康一（也许这是老师让他出来串场而已吧）；初期可以让敌人意识狂奔后来从未提起的黄金体验能力；为了凸显乔尔诺的能力而莫名其妙死去的梅罗尼(babyface)；承太郎在这段时间内作了些什么等等。也许我们就算得不到荒木老师的解释也该原谅人类并非十全十美。

13 笔者和一些朋友惋惜于艾班乔的死亡，于是看起来这完全变成了布差拉迪的责任，连他自己也是这样认为的。但事实上是这样的，他已经发出了让乔尔诺和米斯达在此集合的命令：“在乌龟里等候的祖罗，多莉施，米斯达也叫来这里。用空中铁匠向祖罗等发出集合信号。”但是乔尔诺却还有时间用望远镜在远处观望现场。我试着分析这状况，在乔尔诺加入之前的小队，担任队长参谋位置的应该是弗高，而现在则是乔尔诺担任这重要的第二人，如果现在的小队有机智又熟悉和布差拉迪配合的弗高，也许，moody blues的乐曲会继续奏着。喜欢那句走向真实的意志，但我更希望亲眼看到艾班乔走向真实。

# 《JOJO奇妙冒险》编年史

## Part I Eternal Flame

文：yakumo

多年以后，我看着眼前川流不息的纷繁人群，去努力回想久远的历史时，紫雾或者白雾弥漫在伦敦泥泞的街道，马车带着皮鞭及车体的咯吱声呼啸而过，折弯后在地面上犁出一小道痕迹，一位绅士打扮的人下车按响了贝克街21号的门铃。

他也许是柯南道尔笔下的莫利亚迪，也许他的灵感来源与亚当·沃斯，也许就是乔纳森·乔斯达本人。不管他是谁，这个年代有一种辉煌存在，最著名的侦探和最离奇的案件，形形色色的罪犯和相对存在的英雄。许多人执笔撰进书本留给后人斑驳的可动印象，但任谁也无法重复出他们嘴里哼唱的古典调子了。

荒木飞吕彦给我们讲述了这个时代的一个可能。在这个等级制度森严的 19 世纪英国，迪奥·布兰德的存在是一种偶然。就像许多小奸小恶之徒一样，迪奥的父亲打算在遇难的马车尸体身上发笔死人财，那人却离奇地醒来并认定眼前的就是自己的救命恩人。这名绅士因此收养了迪奥为其养子。只是迪奥并不认为眼前所得已经能将过去的贫寒生活抛之天边享受人生，反而因为乔斯达家年龄相若的乔纳森的存在心生妒火。迪奥深信只有凭借自己的双手掌控一切才能够高高在上，为了达到目的他可以抛弃所有甚至自己的父亲。




乡绅子弟和奸诈市民的遗产争夺事件在表面上掩盖了真相的全部。一个是舍弃一切也要得到力量的迪奥，一个是为了守护家园与心爱人们的乔纳森，立场似乎被简单的二元论劈成两半，阴与阳，邪恶与善良，在一个满是黑色排线和肌肉男的画面中成为波澜壮阔历史的序曲。

迪奥由于石鬼面获得吸血鬼的力量，乔纳森则在波纹修炼者谢皮利的教导下踏上讨伐迪奥的征途。1888 年的某日，人们视野中最早的波纹修炼者谢皮利将毕生的功力寄予乔纳森，自己猝然辞世。继承师傅遗志的他本已经完全粉碎迪奥的肉体，却在同妻子艾莉娜前往美国的轮船上再次遭遇复活的迪奥，即使他已尽力粉碎了迪奥的野心，却也付出了惨痛的代价。在船体的爆炸火光中，乔纳森和迪奥一起葬身深邃的海底……

勇者曾说，“为了所爱拥有固然幸福，但因为爱而失去也无不可！”短短五卷篇幅中留下的远远不止血脉和精神传承这么简单。时间线已经越画越远，伦敦的水泥街道上不再有马车停下，也不再会有侦探拿出放大镜喃喃低语。时代不再如昔。

于是想起废狗写过一句话：老头子不死，他们只是慢慢消失。

## Part II Ask DNA

文：善变的影子

与第一部相比，第二部的规模扩大了许多。承继 JOJO 家族的血脉，乔瑟夫·乔斯达在纽约街头出现。相隔五十年时光，世事变换，时值第一次世界大战时期，各国进入自由竞争时代。强存弱亡，自由兼并。这样的



背景下，各国试图研究出柱中人这样强大的生物武器自然也成为理所当然的事情。

受到时代的影响，乔瑟夫·乔斯达不会在道德上给自己背负沉重的包袱。自由、自主、自立的生活，正是乔瑟夫生存的法则。如果把乔纳森比作正规的交响乐，乔瑟夫就像一曲欢乐的街头小调。不过，他身上却隐藏着比乔纳森更大的潜能，这也预示着他的一生不会平凡，将会与他的祖父般迎接某种挑战。

生命的终极奥义是什么？人类一直想知道这个答案。荒木给出一条非常残酷的食物链：泥土→植物→动物→人类→吸血鬼→柱中人。这不啻给人一个讽刺，终极的力量不是人类能够拥有，也非人类能够掌控。就像人类蔑视猪、牛、羊一样，在超越人类生命的柱中人眼里，人类除了是一群丑陋、没营养的生物外，什么都不是。

人类渴望终极进化，却迎来了这样一群恐怖的怪物，人类把自己推向死亡的边缘。对于人类的生命，柱中人自然不会关心，他们更关心自己生命的进化与改造。他们的生命能源已接近于神，但他们还不够完美。为了达到更完美的境界，艾哲红石正是他们必夺的宝物。

科学研究表明，最强的生物往往是最短命的种族。就像狮子跑得比羚羊慢，永远不能吃光自己的食物，所以狮子也一直存活着，生生不息。最强的病毒会连宿主一起杀死，皮之不存，毛之焉覆？倒是比较弱的感冒病毒，千百年来，一直与人类共存着，杀之不尽。最强的生物，因为无法与其他生物共存，反倒造就自己的灭亡。

荒木给这条生命定律作出注释。完成终极进化的柱中人卡滋，孤独地漂流在宇宙中，在他眼中，弱得好笑的乔瑟夫·乔斯达却平安无事地活了下来。最终活下来的，是比他弱得多的人。

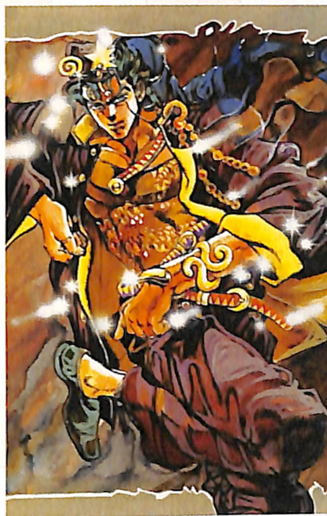
刚则易断，物极必反。这场拼斗无关力量与力量的较量，而是生命与生命的比拼。乔瑟夫把自己渴望生存的心发挥极至，不刻意用某种信念束缚自己，不择手段地打倒伤害自己和自己朋友的敌人。源于对生命的尊重，在血与火的斗争较量中，乔瑟夫挣扎着活了下来。

遥望过去，是人类的贪心和愚蠢，才亲自造就一出出悲剧。成为最强的生命体又能怎样？人类最终想要的是什么？也许人类自己都没有找到答案。但膨胀的野心，在没有亲眼看到悲剧发生以前，永远也不会死去。但一切并不会结束，希望永远存在。就像罪恶与野心之火不会熄灭，同样友谊与爱情的种子也会保存下来。它们会融入人类的生命中，融入JOJO家族的传统，然后一代一代传下来。



## Part III Heal The World

文：空条傣子



第三部使用经典的日式RPG的前进方式铺展开，并且在第三部，荒木老师发明了一种来源于本体的叫做“替身”的特殊有形超能力。

首先是故事发生的起因：乔瑟夫千里迢迢去日本看望远嫁日本的女儿贺莉和孙子承太郎，不想由于第一部的魔头迪奥复活而引发了JOJO家族血统中替身能力的苏醒。而贺莉由于缺乏对该能力操作的体质而生命垂危。于是第二部的主角乔瑟夫和其孙子承太郎协同路上遇见的其他伙伴，为了拯救贺莉的生命一起向埃及进军，他们必须在50天内到达埃及消灭已变成吸血鬼的迪奥，否则贺莉就只有死路一条。

经过便是承太郎一行人从日本出发去埃及，途中固然是危机重重，但是作为RPG式的直线前进，就不似后来流行的《死亡日记》般局限在一块小小的地图里。从日本到新加坡、香港等地，50天内他们踏过地球上的很多国家。旅途中即使是睡觉也不断遭到迪奥手下的狙击。当他们终于在埃及看见迪奥居住之所时，便是整部的高潮部分了。

尽管第三部JOJO没有采用侦探类的迂回战术，也没有令读者大伤脑筋的明争暗斗，但是它也并不局限于枯燥的格斗。无论是怎样强大的替身，若是没有智慧最终也注定沦落为失败者。这也是JOJO重要的规则之一。其实任何一个替身都可以是无敌的，但是真正决定胜利的其实是使用者，即本体自生的智慧。

因此JOJO第三部的战斗技法与前两部都不同，承太郎等一些晚辈在战斗时不像乔瑟夫般奸诈，但是却各自有着因性格而异的个性战斗方式。也许是那时候的潮流，或者只是纯粹的心血来潮，主角承太郎是高仓健般的男人……（当然要帅得多……也可爱得多……）

荒木老师对他笔下的JOJO人物也并没有给予完美的结局，相反的，他喜欢给予他们磨难来催化他们的成长。包括JOJO的同伴们，老师似乎也没有因为是主角的同伴而有什么特殊的眷恋。连遗言也没能留下便死掉的阿布德尔；拿性命换来替身真相的花京院典明；临死一笑的伊奇……他们的死在荒木的笔下显得无比平静。就像是静静吹来的一阵凉风。



花京院典明——死亡；伊奇——死亡……如此平静的叙述，到底是老师已经将人的生存看透呢还是对死亡的一种无奈。

JOJO与迪奥真正的血脉抗争应该说是从第三部开始的。他们的血脉便是他们的命运。从乔纳森·乔斯达开始，JOJO家族似乎就注定成为一个特殊的轮回。“承”这个字的意思就是继承——继承JOJO家族的命运。

也许老师这么给承太郎起名字的时候便做好了如此打算吧。

## Part IV Morning Glory

文：yakumo

1999年之前我们许多人背负着诺查丹玛斯的预言惶惶不可终日，幸好“恐怖大王”的可怕身影如泡沫般消散，让焦躁的人重新回到身边的生活。



与情节波澜壮阔的第三部相比，乍看第四部有着出乎意料的平淡。距离1989年承太郎一行击溃迪奥已经过去了十年，这和平而漫长的十年过后，故事在日本的杜王町缓缓拉开帷幕。

音乐编曲中有这样一种手法：某一种乐器作为主旋律先行，每轮循环下来后逐一叠加新的乐器辅以和音，最后合成繁而不乱的高潮。与这种编曲相类似的第四部情节正是在“守护身边的人”这样的主旋律下拓开，承太郎为了寻找祖父乔瑟夫的私生子来到了这个小镇，并巧遇了这个叫做东方仗助的少年。由于没有前几部的紧迫感，所以潜藏的罪犯和危机并不会提醒读者去绷紧神经。

荒木笔下的人正如围棋棋盘上的零星布局，在杜王町这棋盘上一颗颗落子。前半部荒木老师的笔尖带着人们走遍了杜王町的每个不经意的角落，从愚钝的不良少年到恋爱中的少女，从厨艺极佳的美食家到性格怪癖的漫画作者，因为替身的相互吸引而慢慢聚集在一起的人们让人心中有种激动的羡慕感。由第三部替身使者间的非敌即友到第四部之间的可以既非敌亦非友是个了不起的进化。人们不再受到谁人的指挥和胁迫而去战斗，大多数只是关注着自己和身边的生活，有时候为了些自私的小理由而去使用替身，这在之前是不敢想象的。

旋律中段一记强音进入故事行进，突如其来的不和谐音如变化成鼓点强烈的进行曲。第四部中最危险的人物吉良吉影出现在人们的视野。他有着奇特的性格，比起征服世界统治人类来说更愿意去过安静的生活，也正是因为这样他成为了有史以来最可怕的敌人，任何打扰他变态的规律生活的人都会被他的替身“皇后杀手”炸得无影无踪。如果不是非替身使者川尻早人的介入，结局一定会是另外一个方向。



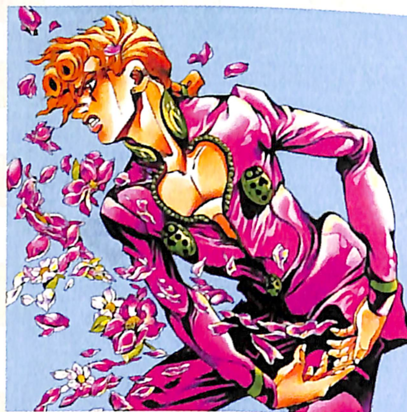
这部故事是系列中时间地域跨度最小的，就像作者所画出了杜王町详细地图一样，更多的是营造出狭小地区的真实感。我很喜欢这种和谐的氛围，它在书页里渗透着温馨二字。与“承”字所代表的继承、传达相对，“仗”字所代表的是依赖、守护。无论是他内心深处的善良还是愤怒时的狂暴，他都无愧守护这个名字。替身“疯狂钻石”的战斗有着叹为观止的爽快，能将破坏和治疗两个看起来完全相反的概念联系起来的也只有这一人。

故事末尾激烈的战斗之后，活下来的人们重新走入充满期望的生活。不过，早人君的妈妈会一直等待着丈夫归来吧……重吉一家会一直等待着儿子的归来吧……被吉良吉影所杀害的女儿、兄弟，他们的家人今后也会一直等待着他们的归来吧……

就这样，1999年的夏天在大部分人眼里看来毫无不同，当然地……过去了。

## Part V In the Name of the Father

文：猫知道



老天哗啦啦地泼下一场大雨，世界坍塌了一半，人和人的相遇、人和人的命运被丢在风里像尘沙般吹得不见了踪影。第五部就如这样的末世荒洪，冲刷出一片意大利的蔚蓝天空和天幕下无止无尽的悲伤。这一部的剧情从浴血奋斗的正邪之战中抬起头来，走进由《教父》营造出的热情与冷酷交织的时代，讲叙了一位少年和一群意大利黑帮的故事。

这位名为乔鲁诺·乔班纳的少年做为迪奥的遗子登上舞台，怀着要成为“黑帮之星”的梦想跨过各种坎坷加入了庞大的黑帮组织“热情”。他从布差拉迪小组中的喽罗做起，一步步取得了同伴的信任，最后终于得到靠近BOSS的机会。但这时因为小组干部布差拉迪的纯良之心被BOSS的恶行彻底激怒，从而他们选择了背叛组织，开始寻找迈向打倒BOSS、取得新世界的途径。在经过数场腥风血雨的殊死战斗后，乔鲁诺身边的同伴一个个倒下，用鲜血为他铺开了胜利之路——最终在古罗马竞技场上，乌云密布的那日，BOSS狄阿波罗败在“黄金体验·镇魂歌”的脚下，败在了命运的真实之下。然而这苦等而来的胜利，真是让人难过得要掉下泪来。



第五部是华丽的，它每个角落都充满了维多利亚式的精致和威尼斯的落日浪漫；第五部是激烈的，它每场战斗都弥漫着令人窒息的死亡味道；第五部是落寞的，它每个人物背后都有一个挥抹不去的孤独灵魂。看着这样的故事，定是要听着JAY的《以父之名》，咀嚼着那段段呓语般的歌词，回想着朝阳下乔鲁诺抱着米斯达被子弹射得千疮百孔的身体站在桑塔露琪亚岸边的情景，体会着“我们每个人都有罪，犯着不同的罪，我能决定谁对谁又该要沉睡”的句子，才能对《JOJO》中整体成就达到最高水准的第五部略感一二。

这一部里没有如承太郎般让人崇拜的英雄，却有无数让人身感言受极为真实到令读者产生共鸣的平凡人，每天都在努力生存，然后死亡的平凡人。那些童年在垃圾堆下感化院里后父的辱骂中成长起来的坚强少年；那些被自己要保护的东西背叛之后反复迷茫徘徊在人生路上的男人；那些为了活得更好一点拼死搏命的杀手；以及那个站在顶点上最孤单最自负的BOSS——无法三言两语去概括那个世界的生存观，我们只是离得很遥远地坐在安静屋檐下的小小人儿，捧着漫画为不曾注视过我们的男人们默默哀伤。到末了，我们的黄金少年乔鲁诺雍容登上了黑帮教父的宝座，组织干部们恭恭敬敬朝圣般吻着他的手，窗户缓缓打开，窗外的天蔚蓝无云……《以父之名》的旋律又在耳边想起：仁慈的父，我已坠入看不见罪的国度，请原谅我的自负，没人能说没人可说好难承受，荣耀的背后刻着一道孤独。闭上双眼我又看见，当年那梦的画面，天空是蒙蒙的雾，父亲牵着我的双手轻轻走过清晨那安安静静的石板路……

## Part VI Knockin' On Heaven's Door

文：猫知道



如何也不会想到，酷极的空条承太郎（我们永远的主角）会结婚！而且居然生了一个不懂事就爱哭哭啼啼的女孩儿，十几岁就跟不良少年厮混，被诬告了杀人罪还一心一意埋怨着父亲不曾明言的柔情，住在迈阿密的4级戒备监狱里耍着小家闺秀的脾气，和一个分尸杀人犯培养着暧昧的恋爱气氛，与两个狭路相逢的死党你生我死的轻佻往来，跟家族仇敌迪奥的残党纠缠着命运的引力——如此一个发生在2011年后的美国舞台上女孩儿的故事，尽管荒诞得要死，却让我们在某些过去的往事展现在眼前后、某些人在微风中离去后、某个世界颠倒了伦理顺序后，被感悟后的激动溢满了胸膛。

空条承太郎的女儿空条徐伦被诬陷以杀人罪入狱，在前往监狱的途中被“箭”引发了替身“自由之石”，无意中成为替身使者的她感受到了自身能力的逐渐强大，开始在监狱中使用替身能力为自己夺得弱肉强食中的生存余地。这时冷漠的父亲空条承太郎前来探监，并向徐伦揭露了她被诬陷的真相，而幕后主谋布奇神父见缝插针地夺走了承太郎的替身和所有记忆，此时女孩儿徐伦才真正明白了承太郎做为父亲对她的至深至情的关爱。下定决心拯救父亲的徐伦就如当年下定决心拯救母亲的承太郎般，以微薄的一己之力与布奇神父的诸多走狗们对抗。然而始料未及的是，这一切竟然像命运中注定一样把布奇神父推向了走向世界毁灭的天堂之路的终点。

“你相信人和人之间是有引力的吗？”神父总是低语着这句话，预示着与徐伦偶然相遇的每一个人其实早就注定会被引力所牵引而走到一起。忍辱负重的爱尔麦斯、求死不能的天气预报、内心灰暗的阿纳斯、渴望生存的无名斗士……他们的曾经、现在和未来与徐伦交织在一起，仿佛踏着狂想曲的激烈步伐在末日审判中飞舞着自由的呐喊。

这个故事总是让人想到了《绿野仙踪》，女孩儿陶乐丝和她的伙伴们。在历尽艰辛到达的旅程终点才发现回家的路只用踏踏脚再转个半圈。然而谁能说这样的旅程是一无是处的呢？和那些个狮子稻草人一样，无名斗士得到了智慧、爱尔麦斯得到了欣慰、天气预报得到了解脱、阿纳斯得到了重生、圆波里奥得到了关怀、父亲得到了女儿的尊敬、女儿得到了父亲的爱——世界总归一个爱，让人在这长长的六部里挥洒尽了恩怨情仇，便得到了大彻大悟后的泯然一笑。

颠倒的伦常，平行的世界，完结的《JOJO》，总归一句，生存的体验才是最好。

## JOJO研究报告之二

A 关于支仓未起隆的身世之谜。荒木老师曾说过这样的话：“第4部时，未起隆登场了，这家伙也许真的是宇宙人吧，也许还会使什么特技。‘究竟他是从哪儿来的呢？有意思！’其实连我也没想好，至今依然毫无头绪，反倒是读者一个劲追问我，非要我说清。但是我坚信，宇宙人如果真的存在，就一定会现身。我从儿童时代开始，已经等了20多年了。记得小时候，一个人对我说‘UFO，今晚十点会来学校。’我就一直在那里等。我就是这种人。”也许支仓真的就是外星人也说不定，至少老师是这样认定了。



B 记得弓与箭中能够引发替身能力的病毒吧，联系起支仓的身世，这不能不让人想起些什么。正像能力被称作“地风与火”一样，也许病毒确实来自于这位外星人的家乡。阿噻，不好，地球太危险了。

C 最强的替身该是什么，看过不少类似这样讨论的帖子，迪奥本身也说过没有所谓最强和最弱之分，但是六项数值可以变相反映出替身的能力，于是想应该是白金之星吧，除了射程它都是A的。第五部中梅罗尼的babyface想必会给大家印象很深，但请务必搞清楚的事情是，被乔尔诺打败的替身并不是babyface，只是它的能力而已（这个相当于皇后杀手的穿心攻击），如果培育得当，也有机会培育出所有数值都是A的可怕替身的……学过高等数学的不要给我提概率论，机会再小也是有机会的。默哀……

D 第三部中出现的替身女教皇是第一个远距离操作型的替身，本体却连名字也不知道就再起不能了，在PS游戏中荒木老师画出了她的真身，并让大家得知她的名字叫做蜜德拉；第四部中被乔瑟夫收养的透明婴儿名字起作静·乔斯达；猜拳小子的本名叫做大柳贤；折纸少年的本名叫做宫本辉之辅；最后是第五部中没有说一句话便被杀死本体让替身至今还在海里拍浪花的可怕刺客，不用叫他无名男了，他叫做卡鲁尼，不过真是可悲的人。

E J·P·波鲁纳雷夫是命运的战士，当他独自追查箭的下落的时候，当他最后一次和狄阿波罗战斗的时候，当他一人和整个热情作战的时候，我都深深感动于这种走向真实的意志。你记得他临死前看到的是什么？让我告诉你：是承太郎的背影，是带着墨镜的花京院，是飘在天空一脸怜惜的伊奇，是银色战车的剑，是乔瑟夫和阿布德尔，是荒芜的埃及之旅，迪奥的住所，迪奥的葬身之地。但是又有一个形象深深打动了我，它不是什么人，却是敌方的替身“审判”，人们都说在临死前眼里会浮现出一生中最珍贵重要的影像，这神灯替身对JP来说该是代表了一个梦想，它其中有复活的阿布德尔，有自己最疼爱的妹妹……我在此刻才感受到JP遇到审判时的心情，即使是梦也好，请让我不要醒来。

F 我一直认为近代历史第一位替身使者是狄阿波罗，因为是他1986年发现了箭，而官方资料也说因此狄阿波罗替身觉醒，但事实上在画集《JOJO6251》中所公布的年表来看，第一个替身使者其实是我们所谈到的J·P·波鲁纳雷夫，时间是1977年，内容是波鲁纳雷夫开始替身的修炼，大家都会记得缩小版的银色战车吧。这便是官方资料所公布最早的替身活动，接着在1978年有勘探员死于陨石中的病毒感染（这件事是JP所调查出来的，也许有所关联也说不定），在此不想累



述过多。1986年迪亚波罗替身能力觉醒，他应该是依靠箭的力量成为替身使者的第一例。此后替身使者的数量剧增。这也与远古的遗传有关。

## 镇魂曲静静地奏着

“阿布德尔死亡”，“伊奇死亡”。说起来只有廖廖的几个字而已，看起来，却有着壮绝的力量。每个人都会有自己心中的英雄，当他们留给你一个无法挽留的背影时，我们是否该最后亲吻那些执着的灵魂？

乔纳森、华姆、西瑟、阿布德尔、伊奇、花京院典明、雷奥·艾班乔、杰尔迦·纳兰卓、布鲁诺·布差拉迪、J·P·波鲁纳雷夫、无名斗士、天气预报……

“因为他们的牺牲，我们才得以生存……我们所失去的，足可以和整个地球相比。”



请记住这些崇高的人，他们曾在这个世界上生活过。

如果有人愿意问我最喜欢的人物是谁，我会不假思索地告诉他是雷奥。我记得每一个披星戴月的夜中我看着他神气地向前走，说小子你想看我的替身还早着呢；记得忧郁蓝调头上飞速旋转的数字，艾班乔浑厚的嗓音喊出moodyblues；记得颤抖的他挺起胸来走向小艇；记得他被绯红之王击中后眼中逐渐失去光华……是呀，我无法再想起更多，因为我早已把他的一切当作我人生的一部分，在我无法回头的时候，我希望能够肯定自己身旁会有一个坚强的支持者，比如说你，雷奥·艾班乔。“这世界上早已没有我的安身之所，能让我安心的地方……只有和你在一起。”如果你当时没有选择和布差拉迪一起离开，我会不会在意你骄傲的神情中在努力掩饰昔日的寂寥？我不知道。在“选择”决定的那一刻，我明白了这世界无论如何都需要一个英雄，一个顶天立地的男子汉，我们口中喃喃，我们要变强要脚踏大地仰望蓝天。

可我们谁都知道，我们不是英雄，我们没有天下。

我们有的是初次披上新警服时的热血傲骨，有的是匡扶正义的赤子之心。我们是命运沉睡的奴隶。你已醒来遥望真实，而我还在聆听你最后未说出的遗言。你象是在说这就足够了。我不明白。什么是走向真实的意志。我不明白。什么才是你的骄傲和自豪。我不明白。




正义是什么？是一遍又一遍重复轮回着痛苦的过去？是没有嘴巴无法诉出的忧郁蓝调？是你埋过身阻止任何人去寻找的视线？还是你胸中茫然背负的十字架？

没有人可以再知晓，你毕竟化作天边的一朵云彩了。一朵没有名字的意志。就让寂静之音为你再哼一句挽歌吧，如果终点站你们能够再次相遇，你会选择什么呢？我猜你会重新穿回那身黑色的制服，朝他们莞尔一笑的。

“一只画眉，一丛石竹，一朵烟花，他们都是有来生的么？”呵呵，你真聪明，我是想知道我们来生可以在哪里相遇。是庞贝古城耀眼的镜子前？是萨丁岛和煦的微风旁？是意大利的古罗马竞技场？说说我想的吧，我希望是听着圣母玛莉亚黄昏的祈祷的傍晚，酒红色染过的天空，你们曾呆过那栋小房子，你吃着奶油匹萨喝着葛雷西·多弗，我冒昧地推门进来，你嘴角倔强的一瞥：

“你别太嚣张哦！”

“黑暗给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明。”

——祭我的英雄，雷奥·艾班乔




替身使者注定是拥有这孤寂的人，他们的生活不为人所理解，在时间的洪流中慢慢腐蚀着自己的灵魂。或许是神慈悲，或许是神残忍，因为“替身使者是相互吸引的。”

从此他们不再孤单。

—— END ——

**感谢 Jelly、冬日漫画社以及 www.jojogh.com 黄金之心网站的大力支持**

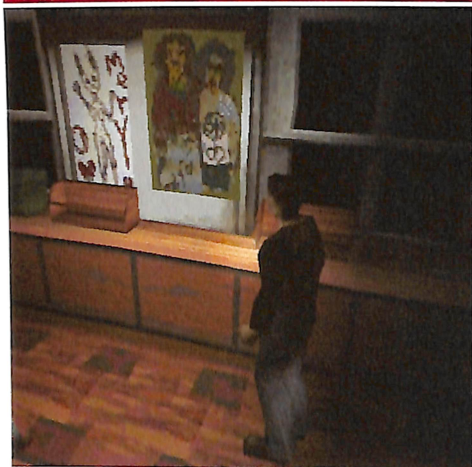


Silent Hill 制作背景杂谈

文：洋葱　版式设计：江西恐龙

# 安静的小山 下

## 制作人疑云



据未经证实的消息，图上的这两个家伙是两个Team Silent的制作人员。

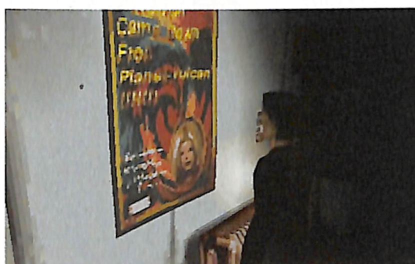
仅供娱乐，可靠度笔者概不负责。



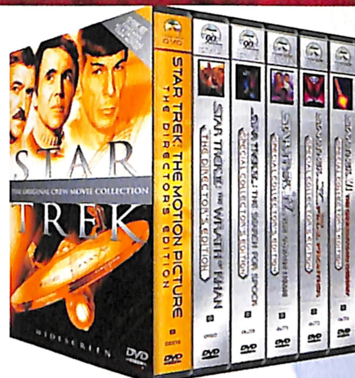
## School Games

图中在教室的黑板上所看到的写着1、2、3数字编号的头像，实际上是在美国的中小学校学生当中常见的一种游戏。游戏的规则是先画出某个你想要认识的人的头像，然后使用各种各样的从书籍杂志中得到的图片来填满这个人的大脑。图片的选择也是有原则的，最后的结果就代表了你对这个人的了解和认识。这是学生当中人际交往的一种普通练习。

## A Woman Came Down From Planet Vulcan



这幅海报来自于著名的电视剧星际宇航记（Star trek），Planet vulcan是片中的主要人物Spock的母星。Team Silent里的科幻迷实在是不少。






## Sun Flowers

在Midwich Elementary School，向日葵的绘画到处都可以看见。而到了游戏的最后，在Alessa和Cheryl最终所藏身的nowwhere，玩家也能看到这个场景的再现。这个场景的安排并不是没有意义的，尤其是当它多次的在游戏中和Alessa一起单独出现时，其象征意义就更为明显。

向日葵，是激情和盲从的象征。它盲目地跟着太阳转动，太阳在哪里，它就在哪里，直到最后自己被自己身上的果实所压跨为止。这种盲从和宗教信徒的狂热是一脉相承的，在我看来制作人在这里多次使用它的目的，就是把它作为对Alessa Gillespie悲惨命运的隐喻物呈现在玩家的面前。寂静岭的教会所信奉的主神神性是太阳，而Alessa又因为自己的母亲企图让神复活而被大火几乎烧死，这样一来这层关系就显得更为浅显和明了了。



## Ellroy Street

James Ellroy，是美国当代著名的犯罪小说作家和电影编剧。他的许多作品象是《The Black Dahlia》,《The Big Nowhere》,《L. A. Confidential》,《White Jazz and American Tabloid》，在读者和观众中都是享有盛誉的作品。在这些作品中，以五十年代美国黑帮犯罪为背景的《L. A. Confidential》(中译洛城机密)于1997年被搬上银幕，并一举夺得了当年的最佳改编剧本奖。这也应该是为广大的玩家所熟悉的一部电影作品。






## School Games






Edward P Bradbury，是英国最受尊敬的小说家之一Michael Moorcock的笔名。

他从十五岁就开始了写作生涯，尤其擅长于科幻小说的创作。他著有13部系列科幻作品和27部小说，大量的散文和短篇，并对60年代的科幻小说产生了深远的影响。

Ray Bradbury，著名的短篇小说作者，评论家，剧作家，电影编剧和诗人。作为一名全面而多产的作家，Ray Bradbury从50年代至今一共发表了12部小说，8本诗集，56本短篇小说集，4本个人文选，9部散文集，近6百部短篇故事，还为1百多部文集撰写过短篇。Ray的许多短篇小说在超过1000所的美国中小学校中都被列入了学校的推荐书目，因此他的名字对一般美国的大众来说是很亲切的。Ray Bradbury的一生获得过众多的奖项，不过最为我们所熟悉的应该是1953年他所发表的科幻长篇小说《Fahrenheit 451》(中译名《华氏四百五十一度》)，这部小说因为被最近风头正劲的反映美国911事件的同名电影而再次引起了读者的注意。



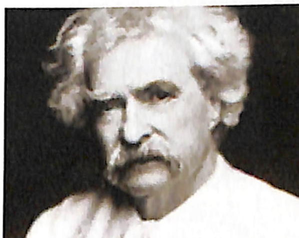

## Ganster Paradise



在BRADBURY大街的中部林荫道上的长凳上，玩家可以看见一个电影招贴画，上面的字迹是Gangster Paradise。我查了一下资料，发现这是一部于1947年拍摄的英国黑白片的犯罪电影。有时候真的是搞不懂制作人的口味。

## Mark Twain

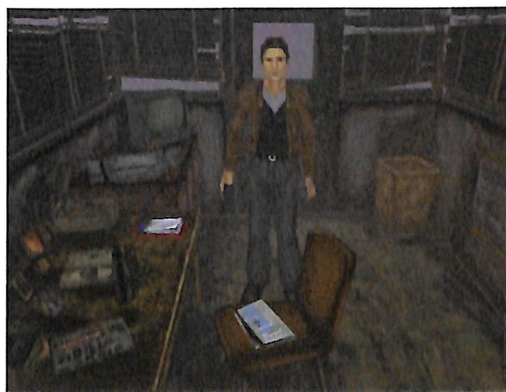
在BRADBURY大街的尽头，前方被堵住无法前进的地方，玩家可以看见一家书店。书店的名字大家应该都很熟悉，马克.吐温，这个就不用我多介绍了吧。





## 流窜作案的水牛比尔

吊桥控制室，这是连接老城区和中央区的地方。按照剧情流程的要求，Harry必须在这里使用钥匙放下吊桥，然后才能够进入中央区的寂静岭。请大家注意一下桌子上吊桥控制员购买的报纸，上面的信息和老城区邮筒上的信息是一样，“Bill Skins fifth”，看来杀人狂水牛比尔的动向已经成为了当地媒体注意的焦点。

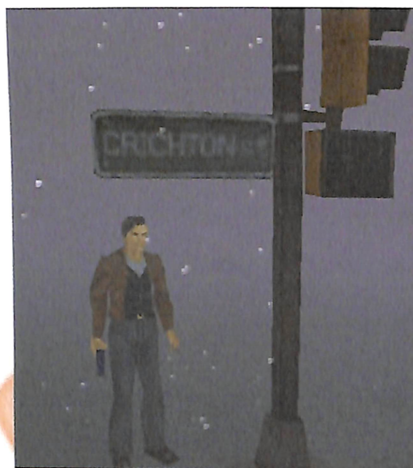


## Central Silent Hill · 中央区寂静岭

中央区的寂静岭，由五条大街交互构成。在这五条大街之内分布着Alchemilla医院，警察局，超级市场和古董店，这些都是在后面的游戏过程中重要的剧情点。

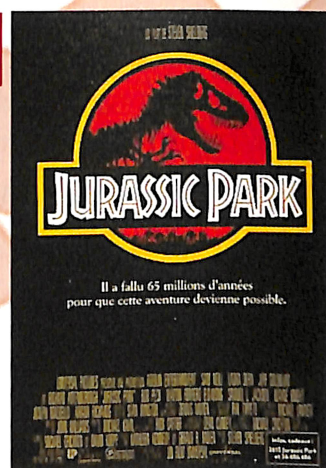


## Crichton Street






中国的读者也许不会知道Michael Crichton是谁，不过我相信很少有人会不知道《侏罗纪公园》的大名。是的，Michael Crichton就是《侏罗纪公园》原著小说的作者。实际上，医学院出身的Crichton早在1971年的同样是根据他的小说改编而来的电影《The Andromeda Strain》中就已经暂露头角，但真正使他成为世界知名的作家的还是他和大导演斯匹尔博格的这次合作。他的另一部小说《刚果惊魂》也曾经被搬上过银幕，但票房评价并不是很好。不过让Michael Crichton本人最引以为傲的作品还不是风靡世界的《侏罗纪公园》，而是另一部在美国乃至全世界热播长达十年之久的电视系列剧《E.R》(中译名《仁心仁术》)，这部温情感人的电视剧在相当长的一段时间里一直是人们茶余饭后津津乐道的话题。《E.R》的每周播放时间是在晚上10点左右，在美国和欧洲的很多家庭里，看着每一集《E.R》温情的故然后入梦已经成了一种固定的生活习惯。




## KONAMI Humburg

这是在Crichton大街的中部，一个露天的汉堡包餐厅。

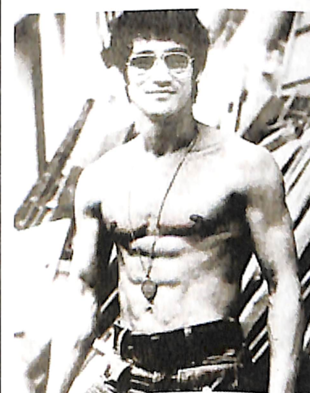
“KONAMI BURGER”

我说了，KONAMI的制作人员一直对汉堡包有着特殊的喜好。这次是直接跑到寂静岭来开店了。

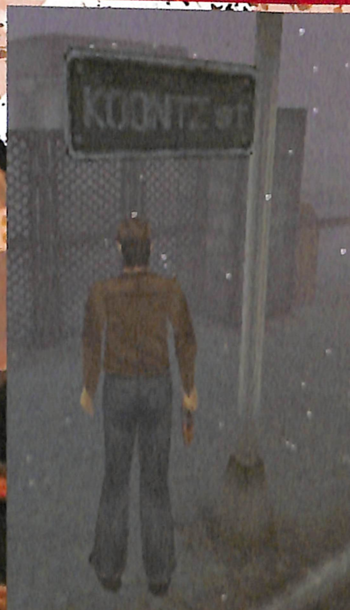


## Bruce Lee

就在这家餐厅几步远的地方，是一家凡是中国人都应该很熟悉的武术道场。原来KONAMI里面也有李小龙迷。



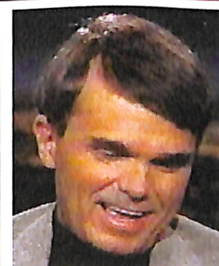
## Koontz Street




DEAN KOONTZ

NOW A FOX-TV MINISERIES

SOLE SURVIVOR

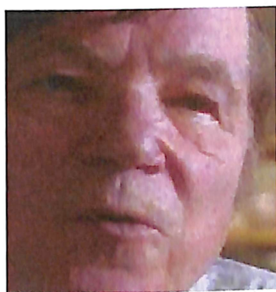


Dean Koontz，被誉为当代美国最受欢迎的悬疑小说作家。他的写作技巧娴熟，讲故事的风格深入浅出，因此很受一般读者的欢迎。Dean Koontz共著有70部小说和20部短篇，其中《Phantoms》《Midnight》、《Intensity》以及最新的作品《Sole Survivor》都曾被多次搬上银幕。

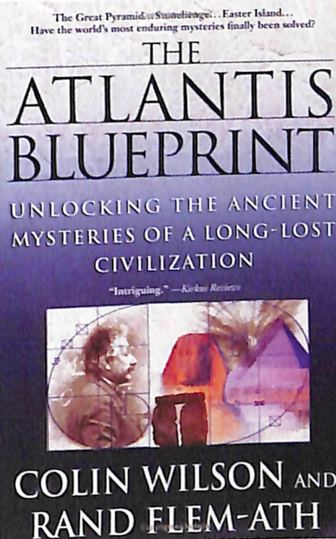
## Currence Chance

这是在KOONTZA大街和CRICHTON大街交界的地方，有一个负责兑换外汇的邮局。这个场景和游戏剧情实际上没有多大的联系，我把它特意选出来只是为了让大家对制作人的细心有一个更为直接的认识。看起来，旅游确实是寂静岭的一项支柱产业。这样的地方在游戏中不胜枚举，比如说舞厅，咖啡店，婚纱店，书店，餐厅，药店，古董店之类的场景，实际上很少会有玩家去注意到，不过制作人都把它考虑进去了，就是为了给玩家呈现一个更为真实的寂静岭世界。

## Wilson Street



Colin Wilson，英国小说家，擅长对神秘事件和超自然事物的描写。Wilson共出版过将近50本小说，题材以神秘小说和犯罪小说为主。除了小说之外，他对哲学、社会学、音乐、文学以及占星术也有着广泛的兴趣，曾经在多家媒体上担任过这些专栏的撰写工作。




## Ernest Hemingway



在WILSON大街和SAGAN大街交界的地方，玩家可以看到一家咖啡馆。咖啡馆上面的文字是 A moveable feast，事实上这是海明威晚年的一本个人回忆录，直到他死后的两年之后才被出版与读者见面。也许是为了对这位逝去已久的硬汉作家表示敬意，制作人员把这本记录他在1921年到1927年在巴黎生活的回忆录用在了寂静岭里。




## Sagan Street

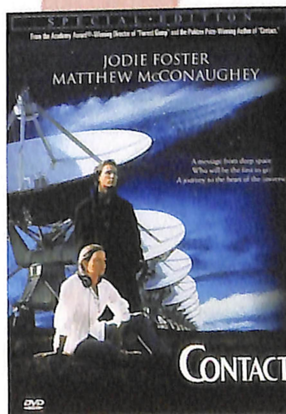


Sagan Street的名字来自于Carl Sagan，著名的描写外星人接触的小说《Contact》的作者。除了小说之外，Carl Sagan也因为自己在天文和外星文明方面的写作而最为公众所熟悉。实际上，与其称呼他为一名小说家，不如称呼他为一名科学家，因为Carl Sagan博士本身就是美国Cornell大学的天文和太空科学教授，也是美国行星研究实验室的计划领头人。他的一生致力于天体知识的研究和推广，一共撰写了从到核子战争到星际旅行的将近六百篇论文和科普文章，同时也是超过二十本书籍的作者、共同作者或编辑。

在1980年，他领头制作了天文学普及节目《COSMOS》，先后曾经被60个国家的5亿人观看，成为历史上最受欢迎的天文学普及节目。在美国太空总署的星际宇航计划中，Sagan博士先后在探测金星的水手二号和九号，探索火星的海盗者号、探索外行星的航行家号和探索木星的伽利略号中承担了设计和领导的角色。

这名杰出的科学家于1996年12月20日去世，享年62岁。

Contact的故事情节，也许在一定程度上影响了寂静岭的情节设置。这部小说的内容是关于一位女科学家是怎样尝试与外星人之间建立联系的，故事中的主角使用了各种各样的手段试图与外星人进行沟通，这让我想起了寂静岭UFO结局中拿着一块频道石到处找外星人的Harry。也许UFO结局的达成条件——在数个不同的地点使用频道石与外星人联系，就是在原著小说情节影响下的结果。





## Buffalo Chief



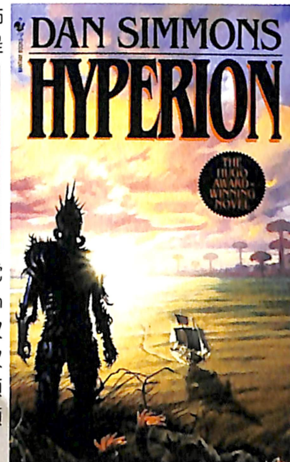

看来杀人狂水牛比尔从老城区逃串到中央区了，还开了餐馆当了大厨。

美国版《人肉叉烧包》，不怕死的尽管放马过来吧。

## Simmons Street

Dan Simmons，著名的科幻和恐怖小说作者。他最著名的系列小说是《Hyperion》，结构庞大，文字优美。在写作上很多时候仅仅是为了交代清楚一个情节，就用了动辄十几万字来表达，而且读来丝毫不觉得烦闷，足见其文字功力所在。Dan Simmons在科幻小说上的成就是令人叹为观止的，他的小说数量虽然不多，仅仅20来部，但在小说界获得的各种奖项就有24个，其中算得上是业界顶级奖项的维克多雨果奖就有4个。






## FAA




在SIMMONS大街的最上部，玩家可以发现一个外面写着FAA的建筑。

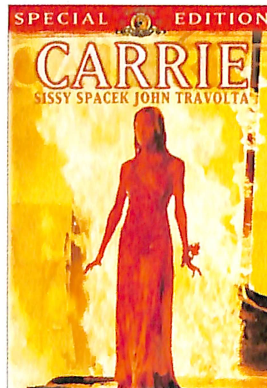



这个场景来自于1995年由Brad Pitt和Bruce Willis主演的科幻电影《12只猴子》。在电影的情节中，一群极端的动物保护者制定了秘密的计划企图毁灭全人类，他们在秘密的地点集会，策划行动。在电影的情节中，这个秘密的集会地点上有着同样的英文字母。就连电影中动物头像的这个细节，也在游戏中忠实的得到了再现。

## Carrie

在从FAA建筑过来不远的地方，我们可以看见两张电影海报。

仔细看一下的话，玩家会发现上面写的字是Carrie，在文章的开头我已经对这部小说进行过了介绍。1976年《Carrie》被搬上了银幕，这也是电影历史上最为成功的惊悚电影之一。实际上这也在很大程度上证实了我对《寂静岭》在人物关系上的艺术来源的猜想。












## South Park, Resort Area 南部公园区

现在让我们来看一看最后一个地区，南部公园区，South Park，Resort Area。

南部公园区由五条街道和一个湖滨区组成。这里分布着酒吧，皮革店和汽车旅馆，在湖滨区还有一个重要的剧情点灯塔。

## Craig Street

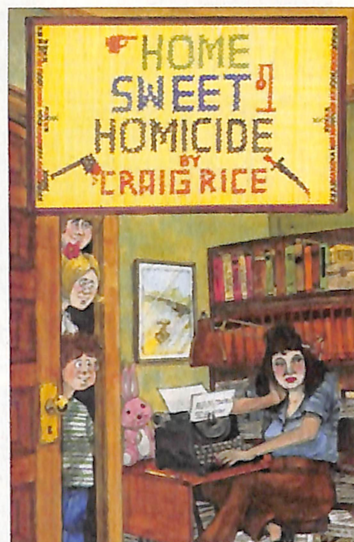




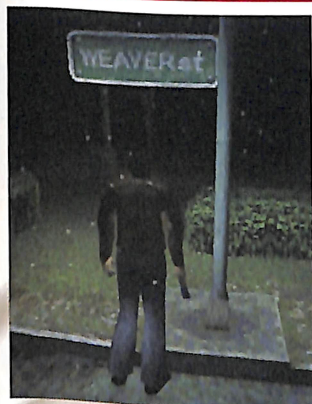

Alisa Craig，是小说家Charlotte MacLeod的笔名。这名出生在加拿大的美国女作家著有两部系列作品和十一部小说，其中她的犯罪小说系列《detective Professor Peter Shandy》在美国享有极高的知名度，被誉为是美国本土的《大侦探波罗》系列（Hercule Poirot，侦探小说鼻祖Edgar Allan Poe笔下的著名人物）。Charlotte MacLeod同时还是美国犯罪小说作家协会的发起人和前任主席。



Craig Rice，一位富于传奇色彩的女作家。她著有14部小说和大量的短篇故事，在40年代的美国小说界占有重要的一席之地。Rice之所以会成为这样一个有争议的人物，是因为她离奇的身世。没有人知道她在哪里出生，她的婚姻家庭，她有几个子女，甚至是她真正的名字。在她在小说上所取得的成就的衬托之下，这一切就更加的让人好奇。在1946年，Craig Rice因为自己在小说上的突出表现成为了时代周刊的封面人物。1957年49岁的她突然离奇死亡，更给她的原本就不平凡的身世增添了几分神秘。在将近50年的时间里，Craig Rice的身世一直是传记作家们追逐的热门对象。




## Weaver Street



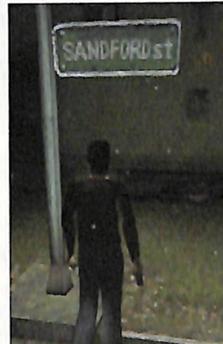

Michael Weaver，暂露头角的犯罪小说作家。从1993年到1997年他一共发表了3部犯罪题材的小说，《Impulse》《Deceptions》《The lie》，很受美国读者的欢迎，被誉为是新一代的犯罪小说大师。

## Weaver大街上的All Burger




这个……KONAMI真的很爱汉堡包

## Sandford Street

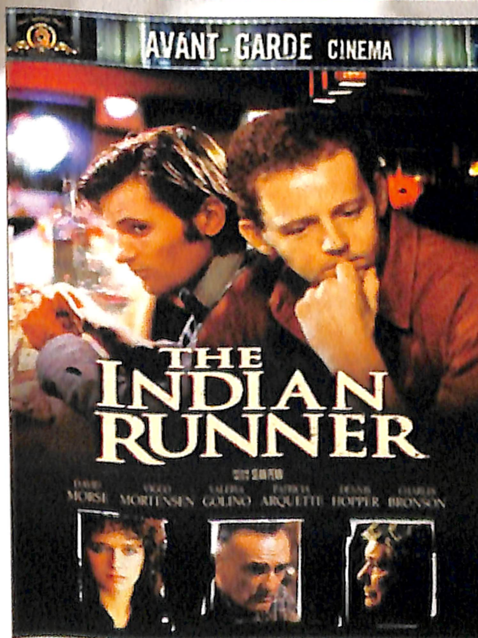





作为一名记者兼作家，John Sandford最为读者所熟悉的作品就是两部犯罪系列小说《Prey》和《Kidd And LuEllen》。就在今年，他刚刚推出了他的系列小说Prey的最新作品——《Hidden Prey》。

JOHN SANDFORD
HIDDEN PREY

## Indian Runner







这是游戏中的皮革制品店Indian Runner的招牌。

《Indian Runner》是1991年的一部好莱坞电影，故事情节是关于一对性格截然不同的兄弟是如何面对生活和克服越战给自己带来的心理影响的故事。因为拍摄指环王而大红大紫的Viggo Mortensen当年在这部电影中担任主演之一。这部电影是出了名的好莱坞坏小子Sean Penn的处女作，而Viggo Mortensen还因为在影片中的很多裸露演出遭来过不小的非议。

## Norman GRAND Opening




在Indian Runner的内部，我们可以看见一张游戏中的另一个重要剧情点Norman汽车旅馆开张时所拍摄的照片。

这个场景来自于大导演Alfred Hitchcook于1959年所拍摄的经典恐怖电影《Psycho》。电影中的女主角在偷窃公司货款之后住进了汽车旅馆，结果却被神秘的谋杀。电影中的汽车旅馆的名字是Bates motel，是以旅馆主人的名字来命名，而旅馆主人的名字就叫作Norman Bates。看来为了向大师致敬又为了避免知识产权上的纠纷，KONAMI玩了一个移花接木的小把戏。

## Norman Motel

在游戏中的Norman Motel里一个最具有象征意义的场景，就来自于《Psycho》中的浴室。在电影中，女主角在洗浴的时候突然被凶手袭击，最后被凶手杀死。这场脍炙人口的浴室杀人戏一直以来被认为是最成功的电影语言运用范例之一，其音效和分镜使用都到了出神入化的地步，直到了今天还在被无数的影迷所津津乐道。担任主演的女演员在演过这场戏之后甚至有了心理阴影，从此拒绝再洗淋浴。



在这个游戏场景中，当Harry试图打开浴室的遮布时，屏幕上会显示出字幕“这里什么人都没有”。我们可以清楚的看到制作人员向大师致敬的努力

**在寂静岭的大街上逛了一圈之后，现在让我们回到游戏本身的世界观上来。**

## Alessa Gillespie 寂静岭的表里世界

为什么寂静岭当中到处是怪物出没？为什么许多道路都被奇怪的被封死就像是从现实世界断开了联系？这个小镇的居民都到哪里去了？那个黑暗而恐怖的里世界是如何产生的？长期以来这都是一些极具争议性的话题，而在这里我想顺便谈一谈我对此的一些个人看法。

大雾，铁丝网，金属的摩擦，轮椅和病床，横空出世的怪物，这是都是表里世界的特征。一个非常明显的事实是，表里世界和真实世界中的寂静岭并不是一回事，我们也没有在这个以旅游为主的风光小镇发现任何当地居民和游客，就象是被什么人掐断了和现实世界之间的联系。

如果我们列一下表里世界的出现时间和场所的话，会得到这样一个清单。

大雾弥漫的表世界——在游戏前期和中期出现，玩家在这个时候一般都是在寂静岭的大街上漫游。

黑暗而血腥的里世界——一般在Harry完成了某个迷题之后出现，而以Harry击败了某个BOSS而告终。仔细观察一下的话我们会发现里世界只出现在下面几个地方——学校、医院、古董店、下水道、游乐场和最后的nowhere。把这些场景联系在一起的钥匙是什么呢？

实际上，制作人在游戏中已经给我们留下了足够的线索，那就是游戏当中的memo。这是解决这些问题的重要钥匙。

“负面的情绪，(Negative emotions) 类似恐惧、忧虑和压力，都能直接表现为带有外能的生理现象。在很多种情况下会直接导致人的噩梦。这种现象并不会发生在每一个人的身上，尽管目前我们还不知道原因，但在青春期的青少年群体尤其是女孩身上的出现率非常之高。”

这本名为《幻象的外在表现》的资料，在游戏的过程中曾经出现过不止一次。书中对心理学当中心理影响生理的特殊现象作了详细的解释，也为我们留下了顺藤摸瓜解决问题的线索。作为一个14岁的少女，Alessa Gillespie从小就被母亲虐待，在7岁的时候又被大火严重烧伤，在Alchemilla医院的地下室度过了7年地狱般的时光。Alessa的痛苦在寂静岭的力量作用下实体化的结果，就是我们所看到的黑暗而恐惧的里世界。Alessa的恐惧，忧虑，压力，她的喜怒哀乐都以各种各样的形式出现在了游戏过程里。在我看来，大雾弥漫的表世界同样也是Alessa深层意识的产物，因为在这个世界里到处都可以看见与Alessa的童年记忆有关的事物和场景。

这个时候里世界出现的场所也就变得容易理解了，学校是Alessa上学的地方，医院是Alessa在受伤之后被长期照看的地方，古董店是Alessa躲避Dhalia的藏身之所，在这里她设下了秘密的祭坛企图获得神的保护，下水道的构造来自于Alessa喜欢看的童话小说《The monster lurks》，游乐场是Alessa小时候经常玩耍的地方，而Nowhere正是所有这些意识的集中表现。

这个问题之所以能够得到这样的解决方案，和《寂静岭2》在世界观上的补完有很大的关系。在2代出现之前最为盛行的说法就是因为Dhalia出现在表世界，而Alessa出现在里世界，所以普遍都认为是Dhalia制造了前者，Alessa制造了后者。而在二代的游戏过程中玩家可以清楚的看到，尽管已经没有了Dhalia和Alessa，大雾弥漫的表世界和黑暗的里世界仍然存在。这就是说，表里世界的存在和Dhalia和Alessa没有必然的联系，真正在背后起作用的是寂静岭古老的力量。同到处是轮椅和铁丝网的一代不同，2代的里世界充满了James个人的影子，我们看到的是不同的怪物，不同的场景，还有一直与James如影随形的和自己的妻子长得一模一样的Maria。实际上，这些东西就是James内心深处的Negative emotions，他的黑暗面，他所想要逃避的一切。寂静岭的力量，就在于将这一切的黑暗面表现化，再展现在每个人的面前。Angela是这样，她所看到的是自己施虐成性的父亲；Eddy也是这样，他所看到的是那些死于自己手上的无辜死者。“心魔即真魔”，不同的人，看到的是不同的寂静岭。

为了让大家都能有一个更为直观的认识，我在下面会举一些例子来对此进行说明。

## No trespassing



表世界的一大特征，就是在很多地方前进的道路都会被封死，桥梁断开，道路断成两截悬浮在空中，就象是童话小说里的场景。实际上，这是Alessa的意识中为了阻止Harry前进而设置的障碍。在这些道路的尽头，我们常常可以看到禁止通行的警告牌，在我看来这些信号也是来自于Alessa Gillespie，因为她不希望Harry被Dhalia利用而找到自己，再次经受火烧的巨大痛苦。

## 绿野仙踪

游戏一开始，Harry需要在老城区的各个地方找到三把不同的钥匙，然后在Levin大街狗屋所在的房子使用这三把钥匙打开一扇由三把锁锁住的大门。这三把钥匙分别有着自己的名字，它们是“The lion”，“Screwcrow”和“Woodman”。(狮子，稻草人和樵夫。)细心一点的玩家应该马上就能想起著名的童话故事《绿野仙踪》，在故事的情节中小女孩桃乐丝正是和几个好朋友(狮子稻草人和樵夫）结伴，一起去寻找传说中的大魔法师。在故事的结尾，狮子找到了勇气，稻草人找到了头脑，樵夫找到了自己的心，而小女孩在经历了一次激动人心的冒险之后也发现了人生的奥秘。













对于一个7岁的小女孩来说，这些毫无疑问是最为常见的床前故事和启蒙读物。实际上游戏后期玩家在Alessa的房间内会发现很多儿童书籍，其中就有这本童话故事。我们可以很清楚的看见Alessa的意识是怎样对表世界的构成产生影响的。正是她的意识，决定了我们所看到的寂静岭的构造。正如故事中的小女孩桃乐丝开始踏上冒险的旅程一样，Harry在打开这扇大门之后就从大雾弥漫的表世界进入了黑暗而恐怖的里世界。游戏在这里的设置可谓是精致而巧妙，让人不得不叹服制作人的匠心。

## BOSS

游戏中所出现的怪物，是Alessa Gillespie的意识作用下的结果。每一个怪物，都能在Alessa的身上找到其真正的来源。在这里我以三个BOSS级怪物为例子作一下解释。

### Lizard

在Midwich Elementary School，Harry最后必须和这个Boss战斗。事实上，在正式和Lizard Boss交战之前，Harry就已经从学校内发现的一本叫作《Lizard Fairytale》的童话书上知道了一个关于蜥蜴怪物的故事。在故事的情节里，猎人机智的和怪物交战，最终发现了怪物的弱点并成功的在怪物张开血盆大嘴企图吞噬自己时用箭射中了它的要害，取得了最后的胜利。从这本书被发现的地点看来，《Lizard Fairytale》应该是童年时Alessa最喜欢看的童话小说之一。小说中的情节是Harry和怪物作战时的重要指导，和书中所记载的一样，只有在它张开血盆大口时进行攻击才能取得战斗的胜利。Alessa的意识决定了这个怪物的存在，它的形态，它的攻击方式，甚至是它的弱点。所有的一切，都只不过童话情节的重演而已。

### Larva

这只怪物的起源，来自于Harry在Alessa的房间内所发现的昆虫标本。看起来在长期的耳汯目染下，这些标本已经成为了Alessa个人意识的一个组成部分。尽管局限于PS的机能我们没有能在游戏的实际过程中看到Larva的幼虫，不过Harry在调查的时候清楚的告诉了我们“在这个房间里有着各种各样的昆虫、蝴蝶和飞蛾标本”。



### Moth

和上面一样，Moth的原型也是来自于Alessa房间内的昆虫标本。我截了一张图，玩家可以很清楚的看到蝴蝶和飞蛾标本的存在。



## Monsters

我不知道有多少个玩家仔细观察过Alessa的房间，不过游戏中绝大多数怪物的原型都可以在地上的那几张Alessa小时候的涂鸦里找到，包括游戏开头那只飞翔的Air Screamer和到处可见的象狗一样的怪物Groaner。







## 轮椅

轮椅，同样是Alessa在重伤之后所受的医疗护理的象征。它在里世界的出现清楚的表明了里世界和Alessa之间的联系。实际上，轮椅已经成为了Silent Hill的一个经典道具，在三代的游戏中也出了不少的风头。因为三代中的女主角Heather实际上就是一代的女主角Alessa，所以一代和三代的里世界也具有共同的特征。

## 学校，里世界

这是在Midwich Elementary School，里世界的入口。我们可以清楚的看到地上的药瓶和铁丝网，这些都是Alessa所在的地下医院以及她所受的医疗护理的象征。

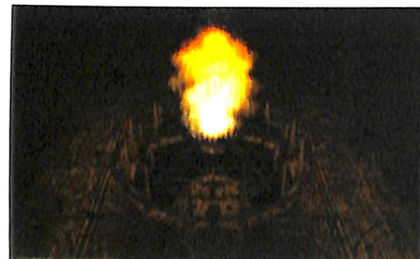


## Hell Station

这是在老城区的Bloch大街，在街道的尽头玩家会发现一个加油站。仔细作一下观察的话会发现，加油站的名字竟然叫做Hell。除此之外这里还是一个特殊的剧情点，玩家在加油站的内部会发现一个用来装汽油的红色油桶，可以用它来取得游戏中的隐藏武器。可是，有哪个加油站会给自己取这样一个匪夷所思的名字？制作人在这里到底想传达什么样的信息？

我个人认为，这是一个极其精巧的设计。《寂静岭》的一大特点——留给玩家的推理和思考，在这里得到了最充分的体现。让我们顺着游戏的剧情作一下推理看能不能解决这个问题。

我们知道，Alessa在7岁的时候被自己的母亲Dhalia纵火焚烧，受到了严重的伤害。在长达七年的时间里，她被严密的看守在地下医院，过着活死人的生活。处于深度昏迷的Alessa不能行动，也不能与人沟通，她烧伤的伤口每天都在流血和发脓，每次更换全身的绷带都会带来极大的痛苦。（以上内容见护士Lisa的日记）对Alessa来说，Hell也许是用来形容自己的处境最为恰当的词语了。Alessa被火烧的痛苦在《寂静岭》中是一个极为重要的主题，这个主题在游戏的很多重要场景都一再的被重复过。即便是到了3代，我们仍然可以从“memory of alessa”的身上看到她所曾经遭受的折磨和苦难。



▲在Midwich Elementary School和怪物战斗的前后，玩家可以清楚的看见Alessa被火烧的再现。

在中央区的古董店，Alessa的痛苦再一次在Harry的面前实体化。

这里为什么会被称之为地狱？更加不合情理的是，为什么要在这个地方设置油桶这样一个莫名其妙几乎是毫无用处的道具？对这些事实的归纳和总结只能得出一个逻辑上的结论，那就是这里和7年前发生在Alessa身上的那场火灾存在着某种联系。那么它会是什么呢？如果说表世界的构成是由Alessa的意识决定这一推论可以成立的话，则所有的这些碎片都可以沿着一条清楚的逻辑主线连接起来了。

大家都知道，当年那场大火是由Dhalia Gillespie所引起的，但Dhalia究竟是使用了何种方式来纵火，游戏里并没有给出明确的交代。我在这些事实的基础上作了一个大胆的假设，那就是Dhalia Gillespie正是通过从这里得到的汽油烧掉了半个小镇。这个假设同时也解释了这个不合情理的道具油桶的存在，在我看来它正是作为当年的犯罪物证而被制作人特意保留下来的。这样一来剩下的推理就是顺理成章的事情了，对于这样一个导致了自己的不幸与痛苦的地方，Alessa对它的敌意是完全可以理解的。在她的意识当中，这里就是地狱，是她永远也不想去接近的地方。

《寂静岭》另一个让人着迷的地方，来自于它丰富多彩的宗教元素和文化背景。基督教，犹太教，玛雅和阿兹台克文化，罗马和希腊神祈，占星术，各种各样的文化要素混合在一起的结果，就是一个说不清道不明的《寂静岭》。由此也产生了一大批铁杆fans乐此不疲地去做这样那样的考证，今天这个，明天那个，但因为这些宗教体系本身就是不相容的，所以经常是吵得不可开交。寂静岭也许永远也不会有一个统一的结论出现，但考证本身就是一种最大的乐趣。

## Gyromancy

当Harry通过学校在Bulkan教堂遇见Dhalia时，Dhalia对他说了这样的话。“我知道你要来，Gyromancy已经告诉我了。”

实际上，Gyromancy是一种非常古老的占卜术。其具体的进行方式是在地上画一个圆圈，然后在圆圈里写上各种各样的文字。占卜吉凶的巫师此时需要绕着圆圈一直行走，直到体力不支倒地为止。这个时候通过巫师倒地时身体所对应的文字，就可以用来推断人的吉凶祸福。一想到那个面目可憎的Dhalia Gillespie嘴里念念有词绕着圈子用Gyromancy占卜，我还真是有点不寒而栗。

## Flauros



在和Dhalia对话之后，她交给了Harry一个叫做Flauros的三角型物体。Flauros在游戏中是一个非常重要的道具，正是因为它的力量Dhalia才最终抓到了逃亡在外的自己的女儿Alessa。然而在游戏中是没有任何资料对Flauros来进行说明的，所以我们不得不到游戏外部看看恶魔学词典里是怎么说的。

"Flauros，控制着36群恶魔的地狱之王，能知过去现在未来之事。但是要让它说真话，祭师必须首先把它封印到一个魔法三角里，否则它就会欺骗施法者，谋害他的生命。只要它进入了魔法三角，它就会完全听从祭师的摆布，告诉他一切他所需要的知识。Flauros也可以帮助祭师毁灭他的敌人。它通常被描绘为一只强壮可怕的美洲豹的形态，当祭师召唤它时就会成为人的形态听从使唤。"

连这种东西都敢拿来用，Dhalia真是一个不折不扣的老巫婆。

## 奥林匹亚之神

当游戏进行到中期，Harry在中央区的超级市场坐自动扶梯时会发生剧情，Cheryl的影象突然出现在商场中央的大屏幕里，并不停的向Harry求助。过了一会之后，Cheryl的声音和影象消失了，同时屏幕上不断闪动着一些神秘的几何图案。

这些几何图案并不是毫无意义的涂鸦，而是希腊神话中七个奥林匹亚之神的标志。事实上，这些图案后来也同时出现在了后面的剧情里，在最后的Nowhere，有六个重要的大门就是以这七个奥林匹亚之神的名字来命名的。根据中世纪欧洲的传说，在不同的宇宙空间中居住着七位不同的神，分 e统治着宇宙中的196个省份。他们的名字是：Aratron，Bethor，Phaleg，Och，Hagith，Ophiel和Phul。在神话传说中，奥林匹亚之神可以被召唤用来保护自己的安全，显然Alessa为了逃避Dhalia的追捕正在做同样的事情。

按照希腊神话中的定义，我们依次对这七个奥林匹亚之神作一下说明。

### 1.Aratron

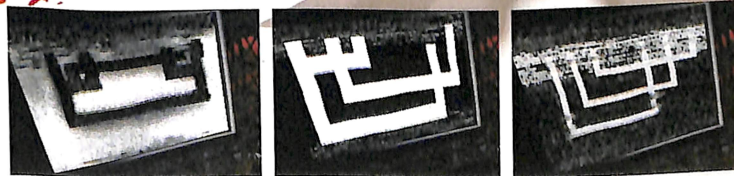
土星的统治者。Aratron教授炼金术和魔法，具有把人和动物变成石头的能力。他的炼金术可以点石成金，也可以让荒芜的土地再次肥沃。

### 2.Bethor

木星的统治者。Bethor具有制造宝石和药品的能力，具备他的力量的人能获得700年的寿命。

### 3.Phaleg

火星的统治者。召唤Phaleg的人将在战斗中非凡的力量和勇气。



### 4.Hagith

金星的统治者。具有Hagith力量的人会拥有美丽的容貌，Hagith同时也具有把铜变成金子的能力。

### 5.Ophiel

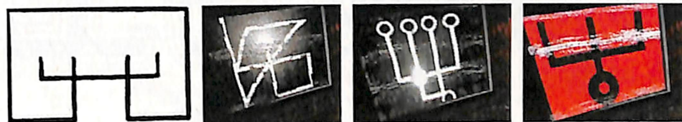
水星的统治者。Ophiel传授艺术，同时也具有将水银变成贤者之石的能力。

### 6.Phul

月亮的统治者。具有将所有的金属变成银的能力。具备Phul力量的人的疾病将被治愈，并且获得300年的寿命。

### 7.Och

太阳的统治者。Och赐于信徒永远的健康和600年的额外寿命，并使他们富有。他传授终极的智慧，而且能将随意一种物质变成任何金属和宝石。具备Och力量的人将成为被人景仰的神，所有尘世的国王都将朝他跪拜。



一个值得注意的细节是，在游戏过程中7个奥林匹亚之神里只有太阳神Och的背景是红色的，显得十分与众不同。而且和其他的六位神祈不同的是，在最后的Nowhere并没有以Och的名字命名的大门。我认为，Och在这里实际上代表了寂静岭教会的主神，他的神性同样也是太阳。我们知道，寂静岭教会的神从神话时代起就从来没有真正的苏醒过，教徒们一直在致力于神的重生，所以在nowhere找不到它的踪迹也是完全可以理解的事情。这里的设置，实际上是在通过对Och的特殊刻画来表现教会主神的神性。到了这里我不得不叹服寂静岭在细节上的丰富性，完全可以由着你拿着放大镜从头到尾把所有的东西都拿来过一遍。

## Gardian Items

游戏进行到最后，Harry需要把在各处找来的五件圣器放在Alessa房间的大门上，然后才能通往最后的祭坛。

我们依次对此来作一下说明。

### 1.Amulet of Solomon

在传说中佩带了所罗门的护身符的人，将不受任何危险和魔鬼的伤害。

### 2.Ankh

古老的埃及十字生命章，永恒的生命的象征。有很多考古学者认为这就是基督徒十字架的原型。

### 3.Crest of mercury

奥林匹亚之神当中水星之神Ophiel的徽章。前文已经介绍过，这里就不再多费口舌了。





### 4.Dagger of melchior

Melchior，是当基督耶稣诞生时从东方赶来为他祝福的三贤者之一。

### 5.Disk of ouroboros

Ouroboros更为人所熟悉的形象是一条吞着自己尾巴的环形蛇。它头尾相衔，雌雄同体，盘绕着整个世界，象征"一切"、"完美"、"轮回"和"阴阳"，代表着自然界的周而复始。从它出现的场景Nowhere Alessa的房间看来，实际上这也象征了作为教会的圣女Mother of God的Alessa周而复始的命运。

把《寂静岭》从头到尾的这么过一遍，到这里也就差不多该结束了。虽然过去了5年的时间，硬件机能已经是突飞猛进，但即使是用今天的眼光来看，《寂静岭》仍然是一部不可多得的优秀作品。如果您在看了这篇介绍之后有了打开尘封的PS主机再打一遍的冲动，我的目的也就算达到了。在这个大作频繁普遍缺乏游戏热情的时期，有时候静下心来好好的钻研一部游戏要比买上一堆的D版然后看个几分钟的片头要有意思得多。对SH这样一个用了心去做的游戏而言就更是如此。大家都来玩《寂静岭》吧，相信我，没错的^_^

# 小编与上帝

新年好！"小编与上帝"栏目又与大家见面了！关于上次的改版，大家都发来了很多宝贵意见，我们都详细记录了下来，在此向大家表示感谢。本辑的赠品又有大动作：双CD+画册+立方台历，请大家不要忘了向书摊老板索取哦！最后要告诉大家的是，《游戏·人》的联络方式变了，不过老地址还会暂时延用一段时间。

《游戏·人》通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net

南京 张元元：我一直都是《游戏·人》的FANS，到第六辑开始都是麻木的看客。后来手头比较紧，想写点东西来换点稿费花花。本人玩龄12年，加上又是校报的御用笔杆子，心想这稿费还不是手到擒来，于是写了一篇文章发过来。没想到没被采用，于是就改了，改了还不行，又换一个题材，如此反复。经济危机早已度过，只是投稿屡投不中，几成范进。但我依然不死心，过几天又会有新的稿子过来，请接招吧！

虽然大家投稿一是为名，二是为利，不过也不用执着成这样吧？（笑）投稿未被采用，有时候并不是因为文笔不行，投稿时机、所写题材都有很大关系。建议是投稿前多与相关负责人联系一下，再动笔就自然能起到事半功倍的效果。

Jiang Lei：在《鬼武者3》开头幻魔大肆进攻巴黎的那段CG里，响起了一首很有气势的音乐！不知道是什么歌。在网上也找过的，就是没有啊！所以我就想到了我们的专业门户游戏音乐搜索地——《游戏·人》了！如果知道的话一定要回复我啊，我等着！如果不回的话，我就要裸奔到你们编辑部去了！（上海到你们那要很远吧？）

专业门户游戏音乐搜索地——你太抬爱了。不过这个问题实在很简单，这段音乐来自于莫扎特的《安魂曲》第二乐章《进咏叹》的第一乐段《震怒之日》。《安魂曲》是莫扎特的遗作，也是莫扎特最伟大的作品。现在编辑部这边已经变天了，你要想裸奔的话小心重感冒哦！

hazukili：好像这几辑的CD都是猫太制作的吧！我觉得总是由一个人来做不好，如果还是由所有小编自己喜欢的结合起来，那样更能符合不同人的口味。还有：这期的那个日本人唱的蓝调歌曲听一两首还可以，可是太多了听到后面都烦了啊！也许我的表达能力不好，不过我还是把我的想法说出来了。希望你们的《游戏·人》越办越好！我会永远支持你们滴！

其实每辑CD所选用的曲目并不是一个人决定的，这都是与大家协商后得出来的，猫太只是负责人而已。在CD方面我们也进行过很多尝试，最后得出的结论就是要走"杂"的精品路线。上一辑CD所选的曲目略有失误，这次我们就会进行改进，不知你听过之后有何感觉呢？

上海 黄明月：我觉得上一辑《游戏·人》改版之后，最大的变化就是放图的栏目变多了：《绘梦人》、《秘密花园》、《小编与上帝》……其实，咳咳，我想说的是：要把这些图打个包放到网上下载就好了。

都是字的话，大家看着也觉得累吧？其实这几个栏目一直都是这种风格，只在上次改版之后纸张也变好了，图片质量也提高了，大家自然就产生兴趣了。可见好的纸张才是王道啊！

春贺：众小编在上，小弟有礼了！小弟我可算《游戏·人》的骨灰级读者了。从第一辑开始，就一直关注着《游戏·人》的发展。一开始，我只是被里面的一篇小说《阿猫阿狗》和那张好听的CD所吸引，但之后却一发不可收拾，每次有新的上市，小弟我一定在第一时间购得。在看过这么多期之后，小弟在此也想发表一下意见：

1.首先还是封面问题。从第二期开始，我就一直疑惑：为什么《游戏·人》的封面上总是一些我不认识的MM（汗……），这充其量也只是和《游戏·人》中的"人"沾边嘛。后来知道这些人和游戏还算是有一点关系的，但也只有一点关系嘛。我认为，还是应该突出"游戏"这一主题，多起用游戏人物做封面（游戏中的帅哥美女也不少嘛），这样也免得让我这种菜鸟一头雾水。

2.还是要说一下赠品。以前都是1CD+1画册，这次升级到了2CD，值得表扬。不过我认为不如一次升到家，变成1CD+1VCD形式。另外，画册虽然不错，可每期都送是不是有点……画册再好也不能每天都拿出来翻着看吧。我希望能送一点更实用的，最好是每天都能用得着的，比如粘纸、手机链等等。

《游戏·人》这本杂志很耐看，因此我还是希望它能保持这种不定期出版的形式，重质不重量嘛。如果没有合适的稿件，宁愿拖延一点，但要出版就一定要是精品。想必小编们也一定同意这个看法吧！

无论如何，《游戏·人》已成为我生活中的一部分。翻着杂志，被里面恶搞的小说所逗乐、为BT的攻略所赞叹、被感人的故事所打动，快乐就是这么简单的事：）感谢众小编们的努力，并希望贵刊能越办越好。当然，"努力工作，拼命玩"之际，也别忘了注意身体啊！

感谢你的热心参与！关于封面，现在市面上以游戏角色为封面的杂志实在太多了，在第一辑时我们曾经尝试过用《死或生》里的霞来当封面，结果泯然众人矣。不过我们也一直在进行各种尝试，比如这期的原创封面。究竟如何，还请大家多发表意见。

而赠品，这也正是我们要努力解决的问题。大家可以看到，这一辑《游戏·人》的赠品可以说是最丰富的，这是根据上辑推出后读者的反馈意见而注重加强的。至于VCD，现在看来"俗"就一个字，像《游戏·人》所提倡的游戏文化也不太适合做成影像，还是换成能令或曾经令读者感动的天籁之音比较实在啊！

## 上辑意见总汇

X_Naus：上一辑（第九辑）第128页实在太恐怖了。图片质量不行，图也够难看的，居然占了整整一页。以后千万不要出现这样的东西了！

意见收到，以后会注意的。

北京 Gotheic：像《视频游戏的商业艺术——EA的成长故事》一文写得很好，说得也是我们都不知道的东西。看完这篇文章我才知道原来EA是这么的健康，居然到目前为止才做过一个M级游戏，而且还没出。向EA致敬！

呵呵，其实这一点也很出乎我的意料啊！EA果然有大厂之风！今后还会为大家献上更多类似这样的好文章的。

交风之狼：封底用图希望能再考究一点，第九辑的封底太老了。（是DC的还是PS的来着？）

上一辑的封底是DC版《私立正义学园》的封面，本来小编们还以为可以唤起大家回忆呢……看来是弄巧成拙了。

部分读者：改为铜版纸之后，虽然摸起来很爽，但在灯下看时有些反光，看不清楚啊！

用了铜版纸之后，不但更有手感，图片看起来也更清楚了。说到反光，其实并不是任何时候都反光的，习惯就好。

# 游戏人档案——金亨泰



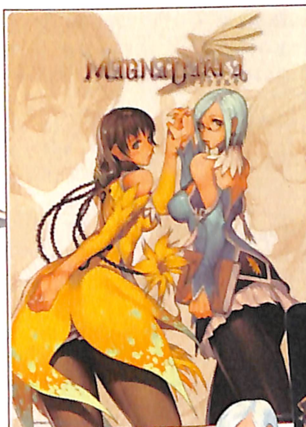
中、日、美三国的游戏人都已经介绍过了，今天就为大家介绍一位韩国游戏人，他就是11月刚刚推出的PS2 RPG大作《真名法典》(MAGNACARTA) 的插画师及人设担当——金亨泰。《游戏·人》第三辑赠送的《灵魂能力Ⅱ》海报就是他的作品，而本辑《游戏·人》的赠品之一——台历的用图也正是金亨泰的手笔。

金亨泰成名很早，只是以前只为一些PC游戏而工作，由于语言关系甚少引起国内玩家的关注。随着韩国网络游戏在中国的流行，为多款韩国网络游戏担当人设的金亨泰开始走入我们的视野，而他那独特的画风也引起了日本玩家的注意。《真名法典》本是数年前的一个PC游戏，后被Banpresto看中，决定改编之后在PS2上发售。游戏在日本玩家的期待榜上最高攀升至第6名，其中很大一部分原因就是因为金亨泰的人设。最终取得近20万套的销量也令Banpresto笑得合不拢嘴。

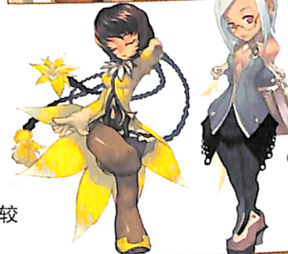
金亨泰非常擅长绘制女性角色，他笔下的女性角色无一不是妩媚动人的性感尤物，有着与众不同的吸引力。相比之下他笔下的男性比较中性化。他自己也说过，男性的魅力“就是和女性的魅力相重叠的部分”。因此就算是大叔一样的角色，在他笔下也显得异常俊俏。(笑) 好了，让我们来欣赏几张PS2版《真名法典》的罕见图片吧！



▲男女主人公的“合照”。莉斯还是变成女王之后比较吸引人，身为女主人公时只能用“傻姑”来形容。




◀右边的蕾哈斯尽管在游戏中不能使用，但人气依然超高，估计是在游戏中死去的那一幕给她挣了不少分数。







▲嘉丝汀娜和莉安娜是游戏中人气超高的两位角色，不过她俩在游戏中好像没这么要好吧？



◀这是一张绘有女主人公莉斯和火魔法师艾尔尼斯图案的电话卡。从图中这个角度来看的话，她俩还真是“伟大”啊！

# 《游戏·人》读者原创 生活短片 征集

**作品要求：**

**反映游戏玩家生活的DV片段或数码相片均可！**









**投稿方式**

1 将DV转换成MPEG格式刻录到CD上或将采集到的AVI刻录到DVD上（数码相片直接刻录到光盘上），将光盘邮寄到：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部 收；邮编730020。投稿一经采用，稿酬之外将返还30元邮费。

2 写电子邮件发送到：gamers@263.net，说明拍摄的影像或图像内容，提供电话、MSN或QQ，我们的编辑会同你联系。

让《游戏·人》代你向更多的玩家、更多的朋友展示你的游戏生活！

文 猫大 协助 雷伊

# 游乐园《游戏·人》第十辑音乐CD介绍

## 游戏人贺岁音乐庆典

游乐园又与大家见面啦！这次为了迎合《游戏·人》第10辑纪念和新年第一期，因此连同新来的小编雷伊为大家献上"游戏人贺岁音乐庆典"！这次收集了所有与游戏歌曲相关的歌手，并找到



他们一些近几年比较动听歌曲或者有名的作品收录到两张CD中！总的来说，这个题材也算是本期的其中一个特别企划吧！那么请大家对照下面的歌词，细心欣赏这次的歌曲吧！

## LOVE PHANTOM A1

演唱 B'z 作词 稻叶浩志 作曲 松本孝弘

代表作 《心跳回忆Girl Side》主题曲

いらない何も 舍ててしまおう
iranainanimo suteteshimaou
君を探し彷徨う MY SOUL
kimiwosagashisamayou MY SOUL
STOP THE TIME, SHOUT IT OUT
がまんできない 仆を全部あげよう
gamandekinai bokuwozenbuageyou

せわしい街のカンジがいやだよ 君はいないから
sewashiimachino kannjigaiyadayo kimiwainaikara
梦に向かい交差点を渡る "途中の人"はいいね
meyunimukaikousatenwowataru tochuunohitowaiine

ふたりでひとつになれちゃうことを
hutaridehitochuninarechaukotowo
气持ちいいと思ううちに
kimochiiitoomouuchini
少しのズレも许せない
sukoshinozuremoyurusenai
せこい人间になってたよ
sekoiningen ninattetayo

君がいないと生きられない
kimigainaitoikirarenai
热い抱拥なしじゃ 意味がない
achuihouyounashija imiganai
ねえ、2人でひとつでしょ
nee hutaridehitochudeshiyo
yin&yan
君が仆を支えてくれる
kimigabokuwosasaetekureru
君が仆を自由にしてくれる
kimigabokuwojiyuunishitekureru
月の光がそうするように
chukinohikarigasousuruyouni
君の背中にすべり落ちよう
kiminosenakanisuberiochiyou
(そして私はつぶされる)
(soshitewatashiwachubusareru)

丁度 风のない海のように 退屈な日々だった
choudo kazenonaiuminoyouni taikuchunahibidatta

思えば花も色褪せていたよ 君に会うまでは
omoebahanamoiroaseteitayo kiminiaumadewa

濡れる体 溶けてしまうほど
nurerukarada toketeshimauhodo
昼も夜も离れずに
hirumoyoyumohanarezuni
过ごした时はホントなの
sugoshitatokiwahontounano
君は今何おもう
kimiwaimananiomou
腹の底から君の名前を
haranoanakarakiminonamaewo
叫んでとびだしたit's my soul
sakendetobidashitait's my soul
カラのカラダがとぼとぼと
karanokaradagatobotoboto
はしゃぐ街を步く
hashyagumachiwoaruku

欲しい气持ちが成长しすぎて
hoshiikimotichigaseichoshisugite
爱することを忘れて
aisurukotowowasurete
万能の君の幻を
bannonokiminomaboroshiwo
仆の中に作ってた
bokunonakanichukutteta
いらない何も 舍ててしまおう
iranainanimo suteteshimaou
君を探し彷徨う MY SOUL
kimiwosagashisamayou MY SOUL
STOP THE TIME, SHOUT IT OUT
がまんできない 仆を全部あげよう
gamandekinai bokuwozenbuageyou

(幻をいつも爱してる 何もわからずに)
(maboroshiiwoichumoaishiteru nanimowakarazuni)
(Can you hear the sound
it's my soul I will give you
anything,anything,anything,anything you want…)

### 星档案 B'z



B'z这个组合可以说是日本流行乐坛的常青树了，自1988年诞生至今他们已为喜欢流行音乐的朋友奉献了无数优秀作品。主唱稻叶浩志和吉他手松本孝弘还分别以个人的名义出过唱片，效果也十分理想。其实国内的朋友接触B'z的机会还是很多的，比如多年前红遍大江南北的日剧《美丽人生》的片尾曲《今夜月の见える丘に》以及《名侦探柯南》、《地狱老师》等动画的主题歌等等，PS2游戏《心跳回忆 女生版》的主题歌《SIGNAL》又让更多喜爱游戏的朋友记住了B'z这个名字。我们这次要为大家献上的是B'z于1995年推出的一首单曲——《LOVE PHANTOM》，稻叶浩志那狂野不羁的唱腔在这首歌中得到了完美的体现，虽然这首歌推出已有近10年的时间了，但其在FANS心目中的地位却完全没有随着时间的流逝而磨灭，B'z以他们的实力为歌迷们最好地诠释了什么叫做经典。

## 樱の木の下で A2

作词／作曲／演唱 つじあやの

代表作 《到哪里都在一起 多罗与流星》片尾曲

君のとなりで笑っていたい
kiminotonaridewaratteitai
なぜか优しい气持ちになれるから
nazekayasashiikimochininarerukara
君と二人で步いていたい
kimitohutaridearuiteitai
なぜか素敌な言叶に会えるから
nazekasutekinakotobaniaerukara

そうきっといつの日か
soukittoichunohika
この场所に花が笑くだろう
konobashonihanagawarakudarou
何も知らない梦を分けてくれるよ
nanimoshiranaiyumewowaketekureruyo

闻かせてラララララ
kikaseterararararara
君の悲しみに爱された
kiminokanashiminiaisareta
全てをラララララ
subetewororararararara
樱の木の下で待っていて
sakuranokinoshitadematteite

君のとなりで眠っていたい
kiminotonaridenetteitai
なぜかさみしい子供になれるから
nazekasamishiikodomoninarerukara

君と二人で见つめていたい
kimitohutaridemichumeteitai
なぜか素直な夜空に会えるから
nazekasunaonayozoraniaerukara

そうきっといつの日か
soukittoichunohika
この场所に风が舞うだろう
konobashonihanagawarakudarou
谁も知らないうたが流れてくれるよ
nanimoshiranaiyumewowaketekureruyo

教えてラララララ
oshieterarararararara
朝のざわめきに隠された
asanozawamekinikakusareta
答えをラララララ
kotaeworararararara
樱の木の下で抱きしめて
sakuranokinoshitadetakishimete

闻かせてラララララ
sakuranokinoshitadetakishimete
君の悲しみに爱された
kiminokanashiminiaisareta
全てをラララララ
subetewororararararara
樱の木の下で待っていて
sakuranokinoshitadematteite

## 手纸 A3

作词／作曲／演唱 速山实生

代表作 《影之心II》片尾曲

远く远く 离れていても
tookutooku hanareteitemo
君が泣いた时は 会いに行くよ
kimiganaitatokiwa ainiikuyo

いつも同じ电车で 人波の中へ
ichumoonajidensyade hitonaminonakahe
都会なら 梦は叶うと信じてた
toukainara yumewahautoshinjiteta

远く远く 离れていても
tookutooku hanareteitemo
君がそこにいるから 仆は行ける
kimigasokoniirukara bokuwaikeru

"次に会えるのはいつ?"电话の向こう
chuginiaerunowaichu denwanomukou
ここまで 一体何をしに来たんだろう……
kokomade ittainaniwoshinikitandarou

次に会える时には 一步でも前に进めてたなら
tsuginiaerutokiniwa ippodemomaenisusumetetanara
そんな自分を见せたい そんな自分で会いたい
sonnajibunwomisetai sonnajibundeaitai

远く远く 离れてるから
tookutooku hanareteikara
余计爱しく思う どんな时も
yokeitoshikuomou donnatokimo

远く远く 离れていても
tookutooku hanareteitemo
君が泣いた时は 会いに行くよ
kimiganaitatokiwa ainiikuyo
どんな时も 会いに行くよ
donnatokimo ainiikuyo

## Moments A4

作词／演唱 滨崎步　作曲 TeTsuya Yukum

代表作 《THOUSOND ARMS》主题曲

心が焦げ付いて
kokorogakougechuite
焼けるにおいがした
yakerunioigashita
それは梦の终わり
sorewayumenoowari
全ての始まりだった
subetenohajimaridatta

憧れてたものは
agogaretetamonowa
美しく思えて
uchukushishikuomoete
手が届かないから
tegatodokanaikara
辉きを増したのだろう
kagayakikiwohuyashitanodarou

君の砕け散った梦の破片が
kiminokudakechittamenohahenga
仆の胸を刺して
bokunomunewosashite
忘れてはいけない痛みとして刻まれてく
wasuretewaikenaiitamitoshitekizamareteku

※花のようにはかないのなら
hanoyounihakanainonara
君の元で笑き夸るでしょう
kiminomododewarakihokorudeshiyou
そして笑颜见届けたあと
soshiteegaomitotoketaato
そっとひとり散って行くでしょう
sottohitoriqittelkudesyou

君が绝望という
kimigazechubotoiu
名の渊に立たされ
nanohuchinitatasare

そこで见た景色はどんなものだったの
だろう
sokodemitakeshikiwadonnamonodattanodarou

行き场所を失くして彷徨ってる
ikibasyowoushinakushitesamayotteru
剥き出しの心が
mukidashinokokoroga
触れるのを恐れて
hurerunowoosorete
锐い刺张り巡らせる
surutoitokeharlekuraseru

△鸟のようにはばたけるなら
torinoyounihabatakerunara
君の元へ飞んでいくでしょう
kiminomodohetondeikudeshiyou
そして伤を负ったその背に
soshitekizuwoottasonoseni
仆の羽根を差し出すでしょう△(※△重复)
bokunohanewosashidasudeshiyou

风のように流れるのなら
kazenoyouninagarerunonara
君の侧にたとり着くでしょう
kiminosobanitatorichukudeshiyou
月のように辉けるなら
chukinoyounikagayakerunara
君を照らし续けるでしょう
kimiwoterashichuzukerudeshiyou

君がもうこれ以上
kimigamoukoreijou
二度とこわいものを
nidotokowaimonowo
见なくてすむのなら
minakutesumunonara
仆は何にでもなろう
bokuwananinidemonarou

## Shining Tears A5

演唱 保志总一朗　作词 近藤ナツコ　作曲 たかはしごう

《光明之泪》主题曲

静かに呼吸 重ねあわせた やさしい时の中で
shizukanikokyuu kasaneawaseta yasashiitokinonade
月の光は 二人を照らし 暗に白く笑いた
chukinohikariwa hutariwoterashi yaminishirokuwaraita

どんなふうに伝えて どんなふうに感じて
donnahuunichutaete donnahuunikanjite
不思议 自然 君といれば
hushigi shizen kimitoireba
いつも ホントの 心につながる
ichumo hontono kokoronichunagaru

※仆にとって できること すべて捧げたい
bokunitotte dekirukoto subetesasagetai
君といる 未来 描いて
kimitoiru mirai egaite
揺るぎない いとしさに 爱をこめ
yuruginai itoshisani aiwokome
あふれだす想いを 抱きしめて Shining Tears※
ahuredasuomoiwo takishimete Shining Tears

迷い疲れて 眠る夜には 君の笑颜を 想い
mayoichukarete nemuruyoruniwa kiminoegaowo omoi
见せない泪 しずくとなって 暗に白く笑いた
misenainamida shizukutonatte yaminisirokuwaraita

△こんなふうに出会えて こんなふうに爱して
konnahuunideaete konnahuunialshite
远い场所に 别の场所に
toolbasyoni bechunobasyoni
いても ホントの 心はつながる△
itemo hontono kokorowachunagaru

いつの日か いつの日か 离れることなく
ichunohika ichunohika hanarerukotonaku
过ごしたい 君と二人で
sugoshitai kimitohutaride
透き通った 梦だから 叶えたい
sukitootta yumedakara kanaetai
どうかこの愿いを 届けたい Shining Tears
doukakononegaiwo todoketai Shining Tears
(△※重复)

いつの日か いつの日か 叶えたい
ichunohika ichunohika kanaetai
どうかこの愿い 届けて
doukakononegai todokete
揺るぎない いとしさに 爱をこめ
yuruginai itoshisani aiwokome
あふれだす想いを 抱きしめて Shining Tears
ahuredasuomoiwo takishimete Shining Tears

## 大家 A6

作词／演唱 一青窈　作曲 マシコタツロウ

代表作 《真・三国无双2》片尾曲

失って、始めて气づく事 も あるけれど もとには戻れない
ushinatte hajimetekizukukoto mo arukeredo motoniwamodorenai

谁かに云われて
darekanikumowarete
パパに 遇いたくはなる
papani aitakuwanaru
あの游园地 の 观览车を覚えてる
anoyuuenchi no kanransyawooboeteru

故乡を出ようか so she tear
kokyouwodeyouka so she tear
墓、通ってみよか
haka toottemiyoka

失って 始めて 大事なもの が わかっても
ushinatte hajimete daijinamono ga wakattemo
もとには戻れない なんてひどい人生
motoniwamodorenai nantehidoijinsei
同じことを くり返す 美しい人生
onajikoto wo kurikaesu uchukushiijinsei

谁彼伤つけ幸せになったね、と
darekarekizuchukete shiseninattane to
家族は空气に おとこらしい娘に
kazokuwakuukini otokorashiimusumeni

やり直せない、まさか…
yarinaosenai masaka
嘘で泣けない
usodenakenai

みんなひとりぼっち
minnahitoribocchi
生き急いでみるの、も 早く死ぬのもいい
iklisoidemirunomo hayakushinunomoii
心配しないで しないでて
shinpaishinaide shinaidete
あたしはほら！ 一人でもこうして生きてける
atashiwahora hitoridemokoushiteikitekeru

肌と手 重ねても 心、背中合わせたままで
hatatote kasanetemo kokoro senakaalwasetamama de
そんなときもあった 甘い梦だった。
sonnatokimoatta amaiyumedatta。

失って、始めて气づく事 も あるけれど
ushinatte hajimetekizukukoto mo arukeredo
もうもとには戻れない
moumotoniwamodorenai
だいじょうぶ ダイジョウブ。
daizyoubu daizyoubu
大家

あなたのため に こんなに、ほら…泣く人が いる
anatanotame ni konnani hora nakuhito ga iru

失去才知道珍贵
从此我再也再也无法回到从前往事难追忆
但是你不必心碎
即使我一个一个人也不在意独自这样追……

## Tonight, I feel close to you A7

演唱 仓木麻衣&孙燕姿　作词 Mai Kuraki・Tokiko Nishimuro

作曲 Aika Ohno　代表作 《宿命传说2》主题曲

Close my eyes and feel your mind
Time has passed
I walk like a shadow
Never knew
What I am going through
You touch my heart and take my breath away

Whisper on the wind so softly
Let the bright stars fill out dreams with love
Reach for your hand (you're holding my key)
and you show me the way

★Tonight, I feel close to you
You open my door and light the sky above
When I need a friend, you are there right by my side
I wish we could stay as one
I wish we could stay forever as one★
All the tears that haunt my past
You promised
It'll be better tomorrow
play that song
You and I listened to

And let it gently ease our pain
Tender rain drops from the blue sky
Flowers blooming, life is so divine
like sunlight on a stream (you'reholding my key)
You show the world to me

Tonight, I feel close to you
You open my door and light the sky above
When I need a friend, you are there right by my side
I wish we could stay as one

So much love in this beautiful world
Search for the brightest star in the sky
You will find the meaning of love
Don't be afraid (Don't be afraid), Just be yourself (Just be yourself)
We need this love… I've never knew (★重复)
Tonight, I feel close to you

You open my door and light the sky above
When I need a friend, you are there right by my side
I wish we could stay as one
I wish we could stay forever as one

### 星档案 一青窈

为《真·三国无双2》演唱片尾曲《生路》时一青窈才刚刚崭露头角，当时玩家们对她印象最深刻的恐怕要数她那让人摸不着头脑的中文发音了吧。两年多来，一青窈凭借其不懈的努力获取了不少新人奖项，在竞争激烈的日本乐坛占据了一席之地，此外，她还开始像影视界进军，在著名导演侯孝贤的电影《咖啡时光》中有着不俗的表现。一青窈的歌曲在曲风和歌词上都比较具有特色，再加上她出色的演绎，常常会给人带来不同于一般流行音乐的感觉。这首《大家》虽然没有她的成名曲《もらい泣き》那样大红大紫，却也属于标准的"一青窈式"曲风，有兴趣的朋友们不妨比较一下这首歌中一青窈的中文发音比起《生路》来进步了多少。(笑)

## good night

**A8**

演唱 Evey Little Thing　作词 持田香织　作曲 HIKARI

《重生传说》主题曲

どんな別れなら 悲しまずに いられるだろう……
donnawakarenara kanashimazuni irarerudarou
"冗谈だよ"って いつもみたいに
zyoudandayotte ichumomitaini
戏けて 笑ってみせて
odokete warattemisete
谁にも言えずに 长い夜を ただ ひとりで
darenimoiezuni nagaiyoruwo tada hitoride
どんな想いで、どんな想いでいただろう
donnaomoide donnaomoideitadarou

あぁ 黑い空に 散りゆく星のひかり
aa kuroisorani chiriyukuhoshinohikari
きっと 今もどこかで 微笑んでいますように……
kitto imamodokokade hohoemindeimasuyouni

限りあった 未来はきっと
kagiriatta miraiwakitto
残された掌で 辉くと 今 誓う
nokosaretatanaunade kagayakuto ima chikau
君が生きた その证を 永远に爱しつづけよう
kimigaikita sonoshirushiwo eienniaishichuzukeyou

"もしも、あの时に……"
moshimoanotokini

そう言って 震えながら
souitte huenagara
泪に濡れた少女を どうか救って
namidaninuretasyouzyowo doukasukutte

あのまなざしに 惹かれた仆らは 今
anomanazashini ikaretabokurawa ima
君に 届け、响けと、爱に泣き 歌うだけ……
kimini todokehibiketoaininaki utaudake

同じ星に生まれて 同じ时代を过ごした
onajihoshiniumarete onajijidaiwosugoshita
そして、出逢えた奇迹を
soshitedeaetakisekiwo
君からもらった爱を さまざまなぬくもりを
kimikaramorattaaiwo samazamananukumoriwo
その姿を その全てを 忘れない……
sonosugatawo sonosubetewo wasurenai

限りあった 未来はきっと
gagiriatta miraiwakitto
残された掌で 辉くと 今 誓う
nokosaretatanaurade kagayakikuto ima chikau
君が生きた その证を 永远に爱しつづけよう
kimigaikita sonoshirushiwo eienniaishichuzukeyou

## ら・ら・ら

**A9**

作词／作曲／演唱 大黑摩季

代表作 《SLAM DUNK》

怀かしいにおいがした すみれの花时计
nachukashiinioigashita sumirenohanatokei
恋爱中ってもっと乐しいと思ってた
renaichuttemottotanoshiitoomotteta
好きになるのは简单なのに辉き持续するのは…
sukikininarunowakantannanonikagayakichizokusurunowa

ら・ら・ら 今日と明日はあなたに逢えない
ra・ra・ra kyoutoashitawaanataniaenai

TVやマスコミはいったい谁のもの?
TVyamasukonmiwaittaidarenomono
とっても寂しいから とりあえずつけてます
tottemosamishiikara toriaezuchuketemasu
梦があるのはいいのだけど こんな忙しい人じゃ…
yumegaarunowaiinodakedo konnaisogashiihitoja

ら・ら・ら 今日も明日もあなたに逢いたい
ra・ra・ra kyoutoashitawaanataniaenai

年月が经つのはナゼ こんなに早いのだろう
nengenchugatachunowanaze konnanihayainodarou

あっという间にもう こんな年齢だし、亲も年だし
attoiumanimou konnanenredashioyamotodashi
あなたしかいないし…ねえ
anatashikainaishinee

ら・ら・ら 何かやらなきゃ谁にも会えない
ra・ra・ra nanikayaranakyadarenimoaenai

人の心 里の里は ただの表だったりして
hitonokokoro uranourawa tadanoomotedattarishite
振り返れば恋ばかりで つい自分を忘れてた
hurikaerebakoibakaride chuijibunwowasureteta
これから私 何をどうして生きていけばいいんだろう…
korekarawatashi naniwodoushiteikiteikebaiindarou

ら・ら・ら やっぱり 今日も明日もあなたに逢いたい
ra・ra・ra yabbari kyoutoashitawaanataniaitai
ら・ら・ら だけど 今日も明日もあなたに逢えない
ra・ra・ra dakedo kyoutoashitawaanataniaenai
ずっと ずっと ずっと…一绪にいようね
zutto zutto zuttoissyoniniiyoune

## Crazy 4 you

**A10**

演唱 幸田来未　作词／作曲 渡边未来

代表作 《最终幻想 X —2》主题曲

その暗暗で爪を磨いては
sonokurayamidetsumewomigaitewa
狙い定めて唇夺った
neraisadametekuchibiruubatta
しょうがないでしょ觉悟决めてよ!
syouganaidesyokakugokimeteyo
今夜は长い夜になるわ
konyawanagaiyoruninaruwa

いつまでも変わらないなんて
ichumademokawaranainante
ありえないけれど
arienaikeredo
でも本当はずっと
demohontowazutto
変わらないままでいたいの
kawaranaimamadeitaino

※Crazy for your love
その手で坏れるほどの激しい
sonotedekowareruhodonohageshiiwana
Only for you
抱き合い崩れたままの
takiaikuzuretamamano
It's love game※

限りなく续く夜空は遥か彼方
kagirinakuchuzukuyozorawaharukakanata
やがて来る掛け替えないこの朝
yagatekurukakekaenaikonoasa

その暗暗で光る目は何を
sonokurayamidehikarumewananiwo
考えてるの?不安になるわ

kaneteruno huanninaruwa
今夜限りの恋じゃダメなの
konyakagirinokoijadamenano
寂しさで负けそうになるわ
sabishisademakesouninaruwa

心から溢れ出してる
kokorokarahuredashiteru
甘い蜜の味
amaimichinoaji
あなただけは
anatanidakewa
感じて欲しいの私を
kanjitehoshiinowatashiwo

Crazy for your love
その手で抱かれるたびに激しくなる
sonotedetakarerutabinihageshikunaru
Only for you
本气になるのが恐い
honkininarunogaosoroshii
The trap of love

重ねあうその唇が震えていた
kasaneausonokuchibirugahueteita
本当の心を今みせるわ
hontonokokorowoimamiseruwa
(※重复)

限りなく续く夜空は遥か彼方
kagirinakuchuzukuyozorawaharukakareta
やがて来る掛け替えないこの朝
yagatekurukakekaenaikonoasa

## 名前のない空を见上げて

**A11**

演唱／作词 MISIA　作曲 玉置浩二

代表作 《星之海洋 直到时间的尽头》

もしも晴れたら 君と手をつなごう
moshimoharetara kimitotewochunagou
风が吹いたら そっと肩を寄せて
kazegahuitara sottokatawoyosete
もしも雨が降ったら 君と伞を差そう
moshimoamegahuttara kimitokasawosasou
降り注いでくる 小さな花たちを见つけて
hurisozoidekuru chiisanahanatachiwomichukete

名前のない空を见上げて
namaenonaisorawomiagete
君と何处までも 歩いていきたい
kimitodokomademo aruiteikitai
もしも明日に迷った时は
moshimoashitanimayottatokiwa
君の名を呼びたい
kiminonawoyobitai
Yes, I always call your name, your beautiful name.

もしも夜空に星が辉いたら
moshimoyozoranihoshigakagayakiitara
谁より先に君を思い出すよ
dareyorisakinikimiwoomoidasuyo
もしも愿いが一つ光り届くのなら
moshimonegaigahitochuhikariritodokunonara
何より先に幸せを君へと祈るだろう

naniyorisakinishiawasewokimihetoinorudarou

名前のない星を见つけて
namaenonaihoshiwomichukete
君の名をつけたい 爱しさとともに
kiminonawochuketai aishisatotomoni
まぶた闭じて眠るときまで
mabutatojitenemurutokimade
君の名を呼びたい
kiminonawoyobitai

Yes, I always call your name, your beautiful name.

名前のない梦を见つけて
namaenonaiyumewomichukete
君の名についた 爱しさとともに
kiminonanichuita aishisatotomoni
まぶた闭じて眠るときまで
mabutato じ tenerutokimade
君の名を呼びたい
kiminonawoyobitai
Yes, I always call your name, your beautiful name.

### 星档案 MISIA

拥有五个高八度音域的MISIA的唱功是没人否定的。虽然身为日本人，但MISIA从小就深受喜欢黑人音乐的父母影响，这为她日后形成那典型的黑人灵魂歌手的嗓音奠定了基础。MISIA的歌声大气浑厚，常常会给FANS带来前所未有的感动。除了《星之海洋3》主题歌《忘记如何飞翔的小鸟》外，MISIA还有很多经典曲目，比如曾创造过日本流行乐坛神话的《Everything》等等。这首《名前のない空を见上げて》是她在2004年与日本音乐大师玉置浩二合作的一首单曲，曲风比较平和，虽然少了她一贯的那种震撼却非常耐听，歌词写得也很直白感人。繁星密布的夜晚，一个人静静地躺在草坪上仰望星空并细细聆听这首《名前のない空を见上げて》，相信一定会获得至高感动。



## 瞳をとじて (less vocal) A12

演唱 平井坚 作词／作曲 Ken Hirai

代表作 《维纳斯与布雷斯》主题曲

朝目覚める度に 君の抜け売が横にいる
asamezamerutabini kiminonukekaragayokoniiru
ぬくもりを感じた いつもの背中が冷たい
nukumoriwokanjita ichumonosenakagachumetai
苦笑いをやめて 重いカーテンを开けよう
kujouiwoyamete omoikaatenwoakeyou
眩しすぎる朝日 仆と毎日の追いかけっこだ
mabushisugiruasahi bokutomainichinooikakekkoda
あの日 见せた泣き颜 泪照らす夕阳 肩のぬくもり
anohi misetanakikao namidaterasuyuuhi katanonukumori
消し去ろうと愿う度に 心が 体が 君を覚えている
keshisaroutonegautabini kokoroga karadaga kimiwooboeteiru

Your love forever
瞳をとじて 君を描くよ それだけでいい
hitomiwotojite kimiwokakuyo soredakedeii
たとえ季节が 仆の心を 置き去りにしても
tatoekisechuga bokunokokorowo okisarinishitemo

いつかは君のこと なにも感じなくなるのかな
ichuka は kiminokoto nanimokanjinakunarunokana
今の痛み抱いて 眠る方がまだ いいかな
imanoitamitaite nemurukatagamada iikana
あの日 见てた星空 愿いかけて 二人探した光は
anohi mitetayozora negaikakete hutarisagashitahikariwa
瞬く间に消えてくのに 心は 体は 君で辉いてる
shibatakukuaidanikietekunoni kokorowa karadawa kimidekagayakuiteru

I wish forever
瞳をとじて 君を描くよ それしか出来ない
hitomiwotojite kimiwokakuyo soreshikadekinai
たとえ世界が 仆を残して 过ぎ去ろうとしても
tatoesekaiga bokuwonokoshite sugisaroutoshitemo

Your love forever
瞳をとじて 君を描くよ それだけでいい
hitomiwotojite kimiwokakuyo soredakedeii
たとえ季节が 仆を残して 色を変えようとも
tatoekisechuga bokuwonokoshite irowokaeyoutomo
记忆の中に君を探すよ それだけでいい
kiokunonakanikimiwosagasuyo soredakedeii
なくしたものを 越える强さを 君がくれたから
nakushitamonowo koeruchuyosawo kimigakuretakara
君がくれたから
kimigakuretakara

## more than a million miles A13

演唱 Day after tomrrow 作词 五十岚充 作曲 北野正人

代表作 《仙乐传说》

追いかけて 手に入れた 梦の代わりに
oikakete teniireta yumenokawarini
ボクは孤独(ひとり)…
bokuwahitori
暗云にハードルを跳んでいたんだね
yamikumonihaadoruwohandeitandane
いつの间にか 疲れ果てて 足元さえも见えない
ichunomanika chukarehatete ashimotosaemomienai

※仆はボクを许すんだ ウソの自信も笑颜も
bokuwabokuwoyurusunda usonojishinmoegaomo
いつも张り诘めていた 过去を抜け出して
ichumohariachumeteita kakowonukedashite
ボクはすべて舍てるんだ たとえゼロに戻っても※
bokuwasubetesuterunda tatoezeronimodottemo
生まれたてのココロに 希望 届けるだろう
umaretatenokokoroni kibou todokerudarou

"见せかけ"と知りながら 誉めてほしくて
misekake toshirinagara hometehoshikute
别の素颜…
bechunosugao
气づいたら"出来ない"と言えず 隐してた
kizuitaradekinai toiezu kakushiteta
カタチばかり 追いかけても 幸せなんてなれない
katachibakari oikaketemo shiasenantenarenai

仆はボクを爱すんだ 忧いに苦恼した日々も
bokuwabokuwoaisunda ureiniitoshishitahibimo
やがて他人(ひと)の伤みを 知る日がくるから
yagatehitonokizumiwo shiruhigakurukara
ボクの踏み出す道は 遥か 遥か续くけど
bokunohumidasumitiwa haruka harukachuzukukedo
いつか明日の自分を うまく传えるだろう
ichukaashitanojibunwo umakuchutaerudarou

永久(とわ)に 永久に
towani towa
进むんだ 长い道のりを
susumunda nagaimitinoriwo
そして谁も知らない 仆がそこにいる!
soshitedaremoshiranai bokugasokoniiru!
(※重复)
いつか明日の自分を 仆は夸れるだろう…
ichukaashitanojibunwo bokuwahokorerudarou

## SKILL B1

演唱 JAM Project 作词 影山ヒロノブ 作曲 须藤贤一·河野阳吾

代表作 "《超级机器人大战》系列"主题曲

お前の勇气昂る时 运命の扉开かれる
omaenoyuukitakarutoki unmeinotobiraakareru
それは夜明けが永远の暗か 钢の拳に闻け!!
sorewayoakekegaeiennoyamika haganenokobushinikike

遥かな大宇宙に 光の矢を放つんだ
harukanadaiuchuni hikarinoyawohanachunda
I can fly! (Hey) You can fly! (Hey)
We can fly! (Hey) "Motto Motto"

Skill my heart 银河の果てまで
Skill my heart ginkanohatemade
热い梦を燃やせ All I can do!
achulyumewomoyase All I can do
Skill my soul 魂を呼び覚ませ
Skill my soul tamashiwoyobisamase
时代が俺を导くかぎり 无敌さ!! (ALL RIGHT)
jidaigaorewomichibikukagiri mutekisa (ALL RIGHT)

Oh oh oh oh oh oh oh (史上空前最强 Battle)
Oh oh oh oh oh oh oh (shijosaikyou Battle)
Oh oh oh…

天を切り裂く巨大な剑 奇迹の力苏る
tewokirisakukyodainaken kisekinochikarayobikaeru
爱する友よ热い胸で 钢の鼓动を闻け!!
aisurutomoyoachiimunede haganenokotouwokike

新たな传说を 今この手で刻むんだ!!
aratanatensechuwo imakonotedetodomunda
I can fly! (Hey) You can fly! (Hey)
We can fly! (Hey) "Motto Motto"

Skill my heart 次元の彼方へ
Skill my heart jigennokeretahe
物语を跳ばせ I'll never die!
monogatariwonebase I'll never die
Skill my soul 何度でも立ち上がれ
Skill my soul nandodemotachiagare
未来が俺を导くかぎり 不死身さ!!
miraigaorewomichibikukagiri hujimisa

遥かな大宇宙に 光の矢を放つんだ
harukanadaiuchyuni hikarinoyawohanachunda
I can fly! (Hey) You can fly! (Hey)
We can fly! (Hey) "もっと!! もっと!!"
We can fly (Hey) "motto motto" (★重复×3)
I can fly! (Hey) You can fly! (Hey)
We can fly! (Hey) "Motto Motto"
"Motto Motto" "Motto Motto"

Skill my heart 银河の果てまで
Skill my heart ginkanohatemade
热い梦を燃やせ All I can do!
achiiyumewomoyase All I can do
Skill my soul 魂を呼び覚ませ
Skill my soul tamashiwoyobisamase
时代が俺を导くかぎり 无敌さ!! (ALL RIGHT)
jidaigaorewomichibikukagiri mutekisa (ALL RIGHT)

OH OH OH OH OH OH OH (未来永劫全开 Battle)
OH OH OH OH OH OH OH (miraieikyouzenkai Battle)
Oh oh oh…

## 22岁の私 B2

演唱 安倍麻美 作词／作曲 つんく

代表作 《洛克人X 突击任务》主题曲

悪くないよ 孤独な时间も
warukunaiyo kotokunajikanmo
悪くないよ 谁かとはしゃぐ夜も
warukunaiyo darekatowashiyaguyorumo

恋を决めたのも キスしたのも
koiwokimetanomo kisushitanomo
全部许すのも 自分で决めた
zenbuyurusunomo jibundekimeta

地下铁は 复杂すぎるわ
chikatechuwa hukuzachusugiruwa
迷ったり 乘り继ぎでミスしたり
mayottari norichuzukidemisushitari
それでもいつかは たどり着くわ
soredemoichukawa tadorizukuwa
そう 青春も 同じ たどり着く
sou seishyunmo onaji tadorizuku

※Ah 小さい顷に Ah 描いてた
Ah chiisaigoroni Ah kaiteta
理想の大人とは 违うけど
risounootonatowa chigaukedo
あの顷よりも 自信がある
anogoroyorimo jishingaaru
22岁の梦に※
nijuunisainoyumeni

わかってるよ みんなは违うよ
wakatteruyo minnawachigauyo
わかってるよ 兄弟でもそうだよ
wakatteruyo kyoudademosoudayo

だから信じたい 誓いあった
dakarashinjitai chikaiatta
泪の出来事 忘れないよね
namidanodekikoto washurenaiyone

太阳は まぶしいけれども
taiyowa mabushiikeredomo
たまには 云とか 邪魔もされる
tamaniwa kumotoka jamamosareru
それでもまだまだ燃えているね
soredemomadamadamoeteirune
そう 青春も 同じ 燃えている
sou seishyunmo onaji moeteiru

△Ah 小さい顷に Ah 梦见てた
Ah chiisaigoroni Ah yumemiteta
憧れの都会(まち)じゃ もうないよ
agorenomachija mounaiyo
だってこの街は 私がいる
dattekonomachiwa watashigairu
22岁の私△
nijuunisainowatashi
(※△重复)
22岁の私(nijuunisainowatashi)

## pink baby' s breath

B3

演唱／作词 爱内里菜 作曲 Terukado

代表作 《洛克人X7》主题曲

大好きな君と今日もいっしょに过ごせてありがとう
daisukikinakimitokyoumoissyonisugoseteariqatou
同じことで笑いあってね
onajikotodewaraiattene
何もかもいっしょが ただ ただうれしくって
nanimokamoissyo tada tadaureshikutte

わたしを见つけ爱してくれてありがとう
watashiwokazechukeaishitekureteariqatou
ねえ 心が誓っているよ
nee kokorogachikatteiruyo
永远の场所があるなら
eiennobasyougaarunara
他のね谁でもない君 そう君と…
hokanonedaredemonaikimi soukimito

眠ってるそんなときまですごく优しいのありがとう
nemutterusonnatokimadesugokuyasashiinoarigatou
わるい梦を见ても大丈夫
waruiyumewomitemodaizyoubu
腕の中ギュッと离さないでいてくれる
utenonakagyucchutohanasanaideitekureru

わたしを见つけ爱してくれてありがとう
watashiwomichukeaishitekuretearigatou
ねえ 心が祈っているよ
nee kokorogainotteiruyo
每晚 君がくれた歌
maiban kimigakuretauta
一緒に口ずさみながら眠りたい…
issyoninikuchizusaminagaranemuritai

とても传えたがるのに言叶は想いを
totemochitaetagarunonikotobawaomoiwo
越えられないものだからね
koerarenaimonodakarane
何度も君に言うよ
nandomokiminiiuyo
あふれてる想いを残さずに传えたい pink baby's breath…
ahureteruomoiwonokosazunichutaetai pink baby's breath

わたしを见つけ爱してくれてありがとう
watashiwomichukeaishitekuretearigatou
もう心が离れないって
moukokorogahanarenaitte
だから ずっと见守って
dakara zuttomimamotte
赤い糸ほどけないように结んでて
akaichidohodokenaiyounimusundete
ねえ いい?
nee ii

星档案 爱内里菜



爱内里菜与仓木麻衣同属GIZA旗下，与GIZA其他歌手低调宣传不同的是，爱内里菜从一出道开始就频频出镜，始终走在流行的前沿。细心的朋友也许会发现，爱内里菜其实和刚出道时的滨崎步有几分神似呢，连第二张大碟的封面都一样走的是性感路线。(笑) 她为《洛克人X7》演唱的主题歌《CODE：CRUSH》虽然反响平平，但这并不表示她就是一位不成功的艺人，其实她的很多歌曲都是很好听的。这首《pink baby' s breath》是爱内里菜为《名侦探柯南》演唱的主题歌《I can't stop my love for you》这张SINGLE中的另一首歌，是一首慢板歌曲，旋律上比较讨巧，爱内里菜的演绎比较娇柔，听后让人有一种想保护她的冲动。(汗)

## メリクリ

B4

演唱 BoA 作词 康珍化 作曲 原一博

代表作 《战国无双》

ふたりの距离がすごく缩まった 气持ちがした
hutarinokyorigasugoku jijimatta kimochichigashita
自然に腕が组めて 冷えた空 见あげた时に
shizenniutegagumete chimetasora miagetatokini

コンビニでお茶选んで 当たり前に分けあって
konpinideochyaerande atarimaeniwakeatte
きみの胸にくるまれている
kiminomutenikurumareteiru

ずっと ずっと そばにいて
zutto zutto sobanite
大好きなきみを 见つめてたい
daisukinakimiwo michumetetai
Snowflakes きみの暖もりは
Snowflakes kiminoyukumoriwa
冬の赠り物 ほら 雪だよ
huyunookurimono hora dayo

どこかで辛いことや 淋しさに ぶつかっても
dokokadechuraikotoya sabishisani buchukattemo
きみ想うこの气持ちに 正直でいると誓うよ
kimiomoukonokimochini syoujikideirutochikauyo

メゲるとこれ听けよって 贷してくれたCDは
megerutokorekikeyotte kashitekuretaCDwa
きみがくれた 歌のラヴレター
kimigakureta utanoraburetaa

ずっと ずっと 言いたくて
zutto zutto iitakute
付きあってくれて ねえ ありがとう
chukiattekurete nee arigatou
もっと 好きなヒト强く
motto sukinahitochuyoku
抱きしめなさいと 雪は降るの
takishimenasaito yukiwaoruno

赠り物を探しながら 结ぶはずのない气持ちが
okurimonowosagashinagara musubuwazunonaikimochichiga
结びあえたことの不思议 感じてた
musubiaetakotonohushigi kanjiteta

ずっと ずっと そばにいて
zutto zutto sobaniite
同じ梦さがす 旅をしたい
onajiyumesagasu tabiwoshitai
Snowflakes 空が 街角に
Snowflakes saraga machikadoni
白い息を吐く ほら 雪だよ
shiroiikiwohaku hora yukidayo

The white white snow's coming tonight,
Make a wish upon your kiss.

## Last song

B5

演唱 Gackt 作词 Gackt.C 作曲 Gackt.C

代表作 《武刃街》广告曲

あてもなく一人 さまよい步き续けた
atemonakuhitori samayoiarukichuzuketa
かすかな吐息を ただ白く染めて
kasukanatoikiwo tadashirokusomete
移り变わりゆく 季节のそのはかなさに
uchurikawariyuku kisechunosonohakanasani
理由もなく 泪がこぼれた
riyumonaku namidagakoboreta
"今も爱している…"
imamoaishiteiru

降り续く悲しみは 真っ白な雪に变わる
orichuzukukanashimiwa masshironayukinikawaru
ずっと空を见上げてた
zuttosorawomiageteta
この身体が消える前に 今愿いが届くのなら
konokaradagakierumaeni imanegaigatodokunonara
もう一度强く抱きしめて
mouichidochuyokutakishimete

解り合えなくて 何度もキズつけていた
toriaenakute nandomokizuchuketeita
そんな时でも いつも优しくて
sonnatokidemo ichumoyasashikute
ふいに渡された 指轮に刻まれていた
huiniwatasareta yubinikizamareteita
ふたりの约束は 叶わないままに
hutarinoyakusokuwa kanawanaimamani
"今も忆えている…"
imamoboeteiru

远ざかる想い出は いつまでも眩しすぎて
toozakaruomoidewa ichumademomabushisugite
もっと侧に居たかった
mottosobaniitakatta
もう二度と逢えないけど いつも侧で支えてくれた
mounidotoaenaikedo ichumosobadesasaetekureta
あなただけは变わらないでいて
anatadakewakawaranaideite

最後に见せた泪が消せなくて
saigonimisetanamidagakisenakute

この白い雪たちと 一绪に消えてしまっても
konoshiroiyukitachito issyonikieteshimattemo
あなたの心の中にずっと 笑いていたいから
anatanokokorononakanizutto waraiteitaikara

寄りそって抱き合った 温もりは忘れないでね
yorisottetakikiatta yukumoriwawasurenaidene
违う谁かを爱しても
chigaudarekawoaishitemo
最後に闻いたあなたの声を このままずっと离さないまま
saigonikiitaanatanokoewo konomamazuttohanasanaimama
深く眠りに落ちたい
hukakunemuriniorochitai
降り续く悲しみは 真っ白な雪に变わる
hurichuzukukanashimiwa masshironayukinikawaru
ずっと空を见上げてた
zuttosorawomiageteta
この身体が消える前に 今愿いが届くのなら
konokaradagakierumaeni imanegaigatodokunonara
もう一度强く抱きしめて
mouichidokutakishimete
"もう一度强く抱きしめて…"
mouichidokutakishimete

## やさしいキスをして B6

演唱 DREAMS COME TURE 作词 吉田美和 作曲 中村正人

代表作 《牧场物语 Oh!美妙人生》主题曲

あなたの一日が終わる时に そばにいるね
anatanoichinichigaowarutokini sobaniirune
何も言わないで やさしいキスをして
nanimoiwanaide yasashiikisuwoshite

そっと发を抚でて 肩を抱いて そばにいるね
sottokamiwomumadete katawotaite sobaniirune
あなたが眠るまで やさしいキスをして
anataganemurumade yasashiikisuwoshite

电话してくれたら 走って行くから すぐに行くから
denwashitekuretara hashitteikukara suguniikukara
なにもかも放り出して 息を切らし 指を冷やし すぐ会いに行くから
nanimokamohanaridashite ikiwokirashi yubiwohiyashi suguainiikukara

报われなくても 结ばれなくても
houwarenakutemo musubarenakutemo
あなたは
anatawa
ただ一人の 运命の人
tadahitorino unmeinohito

今日という一日が终わる时に そばにいられたら
kyoutoiuichinichigaowarutokini sobaniiraretara
明日なんていらない
ashitananteiranai
发を抚でて 肩を抱いて あなたが眠るまで
kamiwomumadete katawotaite anataganemurumade

この出会いに やさしいキスを これが运命なら
konodeaini yasashiikisuwo koregaunmeinara

## Call my name B7

演唱 GARNET CROW 作词/作曲 中村尤利

代表作 《永恒传说》主题曲

白い壁と Rembrandt
shiroikabeto Rembrandt
いつまでも眺めていた
ichumademonagameteita
日曜の朝君とただ并んでた
nichiyonoasakimitotadanarandeta
开いた窗から差しこむ光がほらそこに
araitamadokarasashikomuhikarigahorasokoni
ふと思い出したように call my name
hutoomoideshitayouni call my name

何もない时を一绪に过ごせる
nanimonaitokiwoissyonisugoseru
なんて赘泽な存在(ひと)
nantezeitakunahito
チープな赝作を集めてみて
chiibunakasakuwoachumetemite
一枚づつ周変わりにして
ichimaizuchuchusyuuhenwarinishite

孤独(ひとり)になることが 怖いくせに
hitorininarukotoga kowaiikuseni
一人が一番落ち着いていた
hitorigaichibanochichiiteita
そんなお互いの心ん中
sonnaotagainokokorononaka
当たり前のように存在していたね
atarimaenoyounisonzaishiteitane

呼びなれた名前何度も
yobinaretanamaenandomo
二人しかいない部屋で
hutarishikainaiheyade
ちゃんと呼んでくれる
chyantoyondekureru
ただ そんなことが
tada sonnakotoga
温かく响く
atatakakuhibiku
なによりも甘く be aware
naniyorimoamaku be aware
见えない气持ち信じてしまいそう
mienaikimochichishinjiteshimaisou

四六时中君の事ばかりを
shirokugorojuukiminokotobakariwo
考えてるわけもなく
kangaeteruwakemonaku
それなりに日々は乐しいけど
sorenarinihibiwatanoshiikedo
なくしたくないものは一つ
nakushitakunaimonowahitochu

一つの答えに新しい问い
hitochichunokotaeniatarashiitoi
その疑问にまた次の答え
sonogimonnimatachiginokotae
いつまでたってもスタート地点で
ichumadetattemostaatochitende
动けないみたいな迟い步みで
ugokenaimitainaosoiiarukumide

君と步いてゆく日々に
kimitoaruiteyukuhibini
偶然重ね续けて运命の轮にしてく
guuzenkasanechuzuketeunmeinowanishiteku
そんなイメージを描いてゆくよ
sonnaimeejiwokaiteyukuyo
摇れながら褪めないで
yurenagarasamenaide
変わらない声で please call my name
kawaranaikoede please call my name
ふと思い出したように call my name
hutoomoideshitayouni call my name
见えない气持ち信じてしまいそう
mienaikimochichishijiteshimaisou

《永恒传说》被很多玩家认为是“《传说》系列”的最高作，而由GARNET CROW演唱的主题歌《FLYING》那荡气回肠的旋律也让人久久难以忘怀。GARNET CROW是一支4人团体，由主唱中村由利、吉他手冈本仁志和键盘手AZUKI七、古井弘人所组成。虽然GARNET CROW在日本的唱片销售并不是很理想，但是她们却凭借中村那低沉的嗓音以及AZUKI七所撰写的独特歌词赢得了一大批核心FANS。近几年来，GARNET CROW在我国的影响力也越来越大，甚至大有超过日本的趋势呢。因为她们的经典歌曲实在太多了，所以在选曲上实在很是让人头痛，这首《Call my name》是她们的第8张SINGLE，一贯的感人的曲风和歌词，如果你现在正处于人生的低潮期，那么听这首歌的时候可能要事先准备好一块手帕了。

星档案 GARNET CROW



## 君がいない夏 B8

演唱 DEEN 作词/作曲 小松未步

代表作 《宿命传说》主题曲

つらい朝はうんざりするよね
churaiasawaunzarisuruyone
つまづいても乐しく生きてゆくよ
chumazuitemotanoshikuikiteyukuyo
缲り出そう 追いかけてはるかな梦を
kuridasou oikaketewarukanayumewo
どんなに离れていてもわかる
donnanihanareteitemowakaru

忘れかけてた甘い夏の日を
wasurekaketetaamainachunohiwo
あれからどれくらいの时间がたつの?
arekaradorekurainojikangatachuno
大好きだったあの笑颜だけは
daisukikidattaanoegaodakewa
しばらく近くで重ねあう日々を
shibarakuchikakudekasaneauhibiwo
ahh もう戻れない时を小さく祈っている
ahh moumodorenaitokiwochiisakuinotteiru

今は远い优しい君を
imawatooiyasashiikimiwo
打ち寄せてる稳やかな波がさらう
uchuchiyoseteruodayakananamigasarau
何もかも 思い出を失くしたせいさ
nanimokamo omoidewoushinakushitaseisa
あの日のように辉く梦も
anohinoyounikagayakuyumemo

忘れかけてた甘い夏の日も
wasurerekaketetaamainachunohimo
いつかは二人の胸によみがえる
ichukawahutarinomuneniyomigaeru
少し大人になれる气がしてた
shikoshiotonaninarerukigashiteta
それぞれ违う人生を选ぶことで
sorezorechigaujinseiwoerabukotode

ahh もう戻らない时を小さく祈ってる
ahh moumodoranaitokiwochiisakuinotteru

鲜やかすぎる 君がいない夏
sasayakasugiru kimigainainachu
あの声 あの仕草が 广がってく
anokoe anosigusaga hirogatteku
言叶になんかできなくてもいい
kotobaninankadekinakutemoii
こぼれた日差しに心がにじんだ
koboretahizashishinikokoroganijinda
ahh もう戻れない时を小さく祈っている
ahh moumodorenaitokiwochiisakuinotteiru
ahh もう戻れない时を小さく祈っている
ahh moumodorenaitokiwochiisakuinotteiru

## Oh My Love B9

演唱 Zard 作词 坂井泉水 作曲 织田哲郎

代表作 《心跳回忆3》主题曲

ゆるい坂道 自转车押しながら
yuruisakamichi jidenshyaoshinagara
家まで送ってくれた
iemadeokuttekureta
あなたは 私の名前を呼び舍てにして
anatawa watashinonamaewoyobisutenishite
夕暮れに 微笑んでいたけど
yuugureni hohoendeitakedo

☆ほら 加速度つけて あなたを好きになる
hora kasokudochukete anatawosukininaru
Oh my love
もう友达のエリアはみ出した
moutomodachinoeriawamidashita
一绪にいる时の 自分が一番好き
issyoniirutokino jibungaichibansuki
周末まで待ち切れない
shyuumachimademachikirenai
そんな胸さわぎ 摇れる午後☆
sonnamunesawagi yurerugogo

うつ向く横颜 何か恼んでるの?
uchumukuyogao nanikanayanderuno
その理由を教えて
sonoriyuuwooshiete
初めてのキスの日 街は スローモーションに
hajimetenokisunohi machiwa suroomooshyonni
交差するクラクションで梦が觉めた
kousasurukuratashiyondeyumegaoboeta

ほら 走り出したわ あなたへのプロローグ
hora hashiridashitawa anatahenopuroroogu
Oh my love
无意识に发をのばし始めたの
muishikinikamiwonobashihajimetano
あなたといる时の 素直な自分が好き
anatatoirurokino sunaonajibungasuki
私の存在どれくらい? 广い背中に问いかける夏
watashinosonzaidorekurai hiroisenakanitoikakerunachi
(☆重复)

あなたといる时の 素直な自分が好き
anatatoirutokino sunaonajibungasuki
私の存在どれくらい? 广い背中に问いかける夏
watashinosonzaidorekurai hiroisenakanitoikakerunachu

## fly me to the moon B10

演唱 宇多田光 作词/作曲 バート・ハワード

代表作 《王国之心》主题曲

Poets often use many words
To say a simple thing
It takes thought and time and rhyme
To make a poem sing

With music and words I've been playing
For you I have written a song
To be sure that you'll know what I'm saying
I'll translate as I go along

Fly me to the moon,
And let me play among the stars
Let me see what spring is like on Jupiter and Mars
In other words: Hold my hand!
In other words: Darling kiss me!

Fill my heart with song,
And let me sing forever more
You are all I long for all I worship and adore
In other words: Please be true!
In other words: I love you!

In other words: Please be true!
In other words: I love you!

## 愛のために B11

演唱 上户彩 作词/作曲 织田哲郎

代表作《三年B班金八老师 站立在传说的教坛上》

※愛のために もう一度 今
ainotameni mouichido ima
枯れそうな梦 水をあげよう
karesounayume mizuwoageyou
信じられるもの一つだけ
shinjirarerumonohitochudake
あればそれだけで大丈夫※
arebasoredakededaijoubu

流した泪 あきらめた事
nagashitanamida akirametakoto
全部右ポケットに入れて
zenbumigipokettoniirete
隠してたのに 君はいつでも
kakureshitetanoni kimiwaichudemo
气付いていたんだね
kizukeiteitandane
瞳闭じれば あの夕焼け空
hitomitojireba anoyuuyakesora
温もりは 消えないよ
yukumoriwa kienaiyo
どんな时だって君の笑顔
donnatokidattekiminoegao
この心ずっと照らしてくれるから
konokokorozuttoterashitekurerukara

△愛のために 歩いてゆこう
ainotameni aruiteyukou
心に笑いた 花を守ろう
kokoroniwaraita hanawomamorou
大切なもの たったひとつだけ
taisechunamono tattahitochudake
あればそれだけで生きてゆけるから
arebasoredakedeikiteyukerukara
ただ愛のために△
tadaainotameni

笑いあったこと 解りあえたこと
waraiattakoto wakariaetakoto
思い出は左ポケットに
omoidewahidaripokettoni
こんなに君を愛したことを
konnanikimiwoaishitakotowo
いつか誇れるように
ichukahokoreruyouni
时が止まればいいと思った
tokigatomarebaiitoomotta
あの夜を 忘れない
anoyoruwo wasurenai
どんな时だって君の言叶
donnatokidattekiminokotoba
この心ずっとささえていてくれるから
konokokorozuttosasaeteitekurerukara

愛のために 歩いてゆこう
ainotameni aruiteyukou
心に笑いた 花を守ろう
kokoroniwaraita hanawomamorou
あの日二人 梦见た场所へ
anohihutari yumemitabasyohe
いつかきっとたどりつけると信じて
ichukakittotadorichukerutoshinjite
ただ愛のために
tadaainotameni
(※△重复)

## Separate Ways B12

演唱 王菲 作词/作曲 カジヒデキ

代表作 《最终幻想VIII》

Uh anataniaeruhimadeni shining like the moon

どうしてこんなに切ないの きっと同じ空を见てるのに
doushitekonnanisechunaino kittoonajisorawomiterunoni
More I feel for you, lost in your eyes

ひとりの夜も 逃げたりしない
hitorinoyorumo nigetarishinai
I believe in myself for life

Fly away, long way 心细い时には moonlight
Fly away, long way kokorohosoitokiniwa moonlight
I need 愛のやさしさ触れたなら close to you
I need ainoyasashisahuretanara close to you
Uh 愛しい想いつのるよ shining like the moon
Uh aishiiomoichunoruyo shining like the moon

I want to be, I want to be your star!
I want to be your moon!
(※重复)

Fly away or no way 素直になれなきゃ separate ways
Fly away or no way sunaoninarenakya separate ways
I need 愛のやさしさ触れたなら close to you
I need ainoyasashisahuretanara close to you
Uh 愛しい光 注ぐよ only my way now
Uh aishiihikari sozokuyo only my way now

いくつの白い扉 开けたら
ikuchunoshiroitobira aketara
梦が叶うの…
yumegakanauno

あぁいくつの白い扉 开けたら
aa ikuchunoshiroitobira aketara
梦が叶うの Do you know the answer?
yumegakanauno Do you know the answer
いくつの长い夜待てば あなたと判り合えるの
ikuchunonagaiyorumateba anatatowakariaeruno
Why do I love you? So much I love you!

青い星の下で 摇れてる
aoihoshinoshitade yureteru
My heart is lonely tonight!

※Fly away, up and away 月の光が眩しいの
Fly away, up and away chukinohikarigamabushiino
I need 愛のやさしさを感じれば my way
I need ainoyasashisawokanjireba my way
Uh あなたに会える日までに shining like the moon※

## 月光 B13

演唱/作词/作曲 鬼束ちひろ

代表作 《龙战士V》

I am GOD'S CHILD
この腐败した世界に堕とされた
konohuhaishitasekainiotosareta
How do I live on such a field?
こんなもののために生まれたんじゃない
konnamononotameniumaretanjanai

突风に埋もれる足取り
topuniumareruashitori
倒れそうになるのを
taresouninarunowo
この锁が 许さない
konokusariga yurusanai

心を开け渡したままで
kokorowoakewatashitamamade
贵方の感觉だけが散らばって
anatanogangakudakegachirabatte
私はまだ上手に 片付けられずに
watashiwamadajoujini katachukekerarezuni

I am GOD'S CHILD
この腐败した世界に堕とされた
konohuhaishitasekainiotosareta
How do I live on such a field?
こんなもののために生まれたんじゃない
konnamononotameniumaretanjanai

"理由"をもっと喋り续けて
riyuuwomottoshyaberichuzukete
私が眠れるまで
watashiganemurerumade

効かない药ばかり转がってるけど
kikanaikushuribakarikorogatterukedo
ここに声も无いのに
kokonikoemonainoni
一体何を信じれば?
ittainaniwoshinjireba

I am GOD'S CHILD
哀しい音は背中に爪迹を付けて
kanashiiotowasenakanichumeatowochukete
I can't hang out this world
こんな思いじゃ
konnaomoija
どこにも居场所なんて无い
dokonimoibasyounantenai

不愉快に冷たい壁とか
huyuukainichumetaikabetoka
次はどれに弱さを许す?
chigiwadoreniyowasawoyurusu

最後になど手を伸ばさないで
saigoninadotewonobasanaide
贵方なら救い出して
anatanarakyuujuchuidashite

私を 静寂から
watashiwo seijukukara
时间は痛みを 加速させて行く
jikanwaitamiwo kasokusaseteiku

I am GOD'S CHILD
この腐败した世界に堕とされた
konohuhaishitasekainiotosareta
How do I live on such a field?
こんなもののために生まれたんじゃない
konnamononotameniumaretanjanai

I am GOD'S CHILD
哀しい音は背中に爪迹を付けて
kanashiiotowasenakanichumeotowochukete
I can't hang out this world
こんな思いじゃ
konnaomoija
どこにも居场所なんて无い
dokonimoibasyonantenai

How do I live on such a field?

A

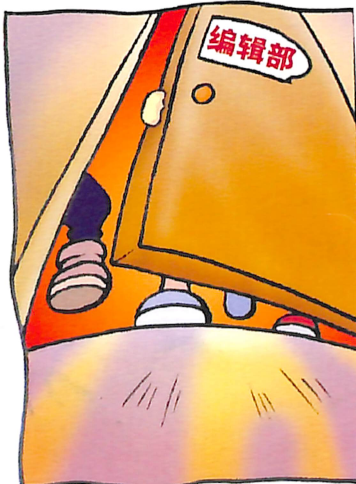
杂志完成后的第二天

Oh! Yeah!



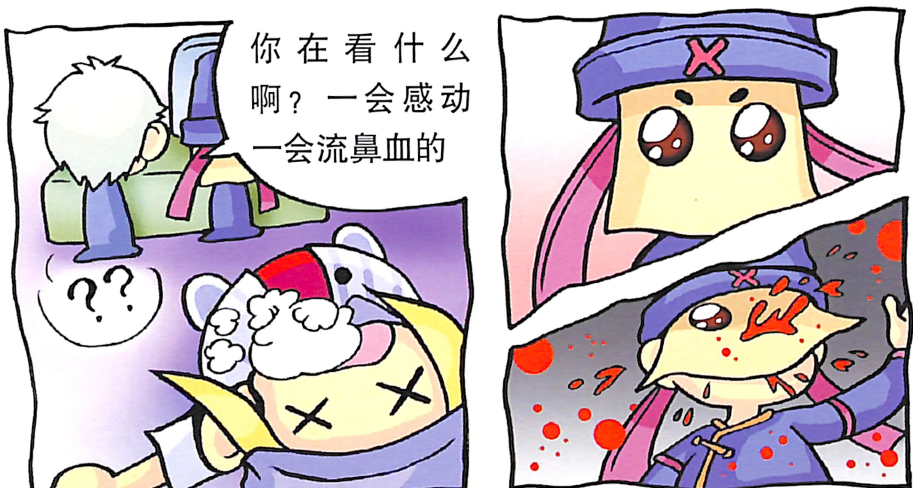

总算把杂志弄完了！这下终于可以好好休息了！

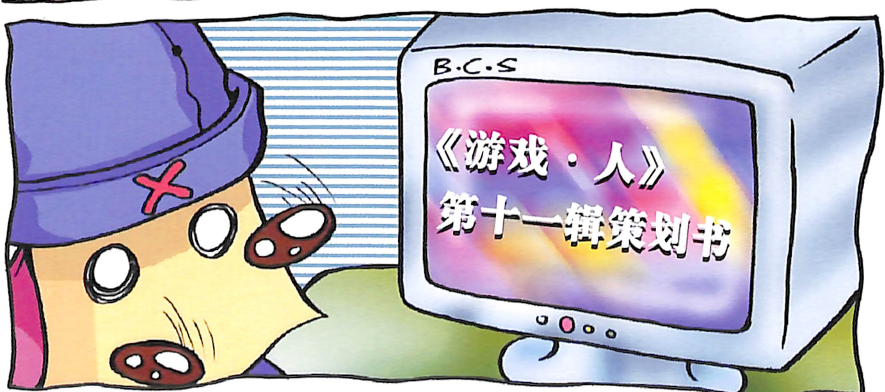



B

在看什么大片那么感动啊？



ISBN 7-88499-086-5

9 787884 990863 >